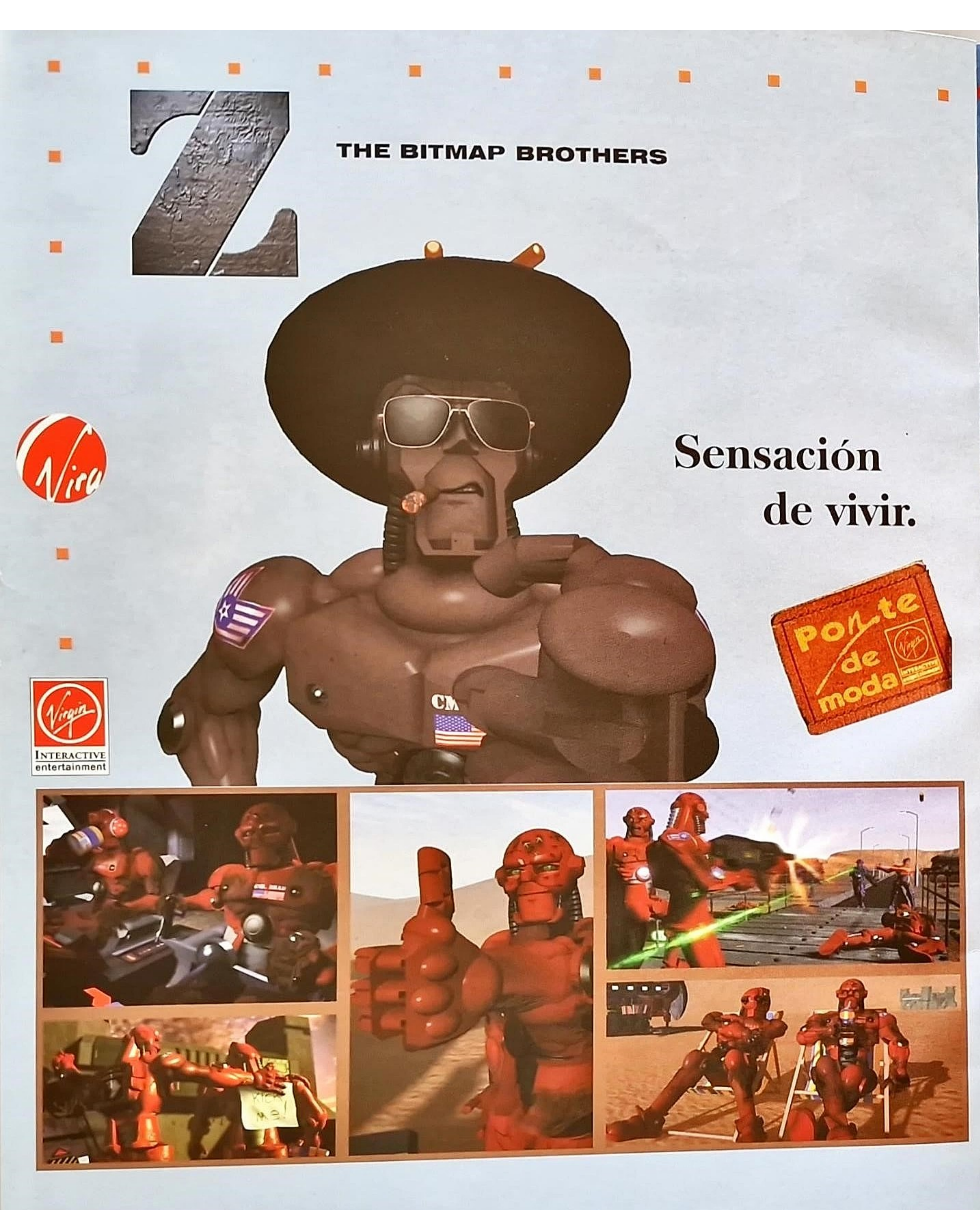
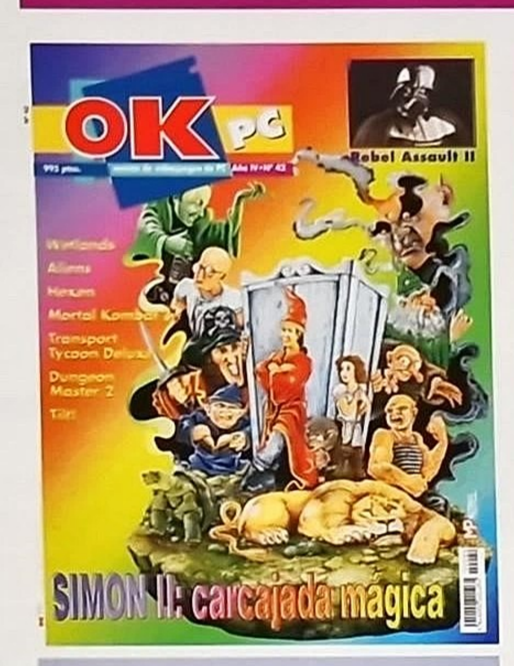

OK PC
995 ptas.
revista de videojuegos de PC
Año IV • Nº 42
Rebel Assault II
Wetlands
Aliens
Hexen
Mortal Kombat 3
Transport Tycoon Deluxe
Dungeon Master 2
Tilt!
MP MULTIPRESS
SIMON II: carcajada mágica
8 414090 201261 00042


Z
THE BITMAP BROTHERS
Sensación
de vivir.
Pon-te
de
moda
Virgin
INTERACTIVE
entertainment
KICK
ME!


Algo nos une,
Virgin
INTERACTIVE
entertainment
tu Marca
un juego de
acción interestelar,
Ascendancy
diplomacia, estrategia
y conquista.



NUESTRA PORTADA

La segunda parte de las aventuras del mago más divertido del mundo ya están en castellano. Unete a un mundo lleno de humor y color con Simon the Sorcerer 2.

LA PELIJUEGO

Año 2010. Fin de semana lluvioso, Marta sigue enfadada y los amiguetes estudiando para el final de lógica difusa. Entro en mi PC y accedo al servidor de telecompra. En la ventana de mi cuenta bancaria aparecen en verde chillón los 10 ecus que me regaló mi tía por mi cumpleaños. Una tentación irresistible.

Me voy a la sección de juegos y comienzo a revolver entre los cientos de títulos nuevos que han aparecido esta semana. Warner, Lucas, Walt Disney..., quizás en Columbia vea algo interesante. ¿Y en El Deseo Films? Miraré la lista de los más vendidos y así acabo antes. Curioso, el más vendido es *La reina de Africa*, la verdad es que está muy bien, pues ya está decidido. Mientras se descarga el juego, voy a prepararme un café. Qué cara tiene MS. Telefónica, me ha cargado 3 ecus por los dos minutos escasos de videoconferencia con Juan. Bueno, vamos a ver qué tal está este jueguecito. Salgo de aquí y abro el manual. ¡Hombre!, si admite los sensores de MS Sensor y la habitación holográfica MS Vision. "¡Abuelo! Este juego es de tus tiempos ¿no?... ¿Que esto no era un juego sino una película y que encima era en blanco y negro?" Vamos hombre, éste me quiere tomar el pelo. ¡Caramba! Si el protagonista es el Bogart, aunque también puedo elegir al Stallone. Me hace falta una compañera para la otra protagonista. Las artificiales no me han ido nunca. Llamaré a Verónica. "¿Entras en mi juego? ¿Cómo que no? Hasta luego". ¿Y María? ¿Y Beatriz? ¿Y Pilar?... Que no les va eso de ser cincuentonas, estas mujeres son la pera. Pues tendré que tirar de las artificiales. Madonna, Garbo, Monroe, Hepburn. Cogeré la Hepburn, que parece la más adecuada.

Esta escena parece que está muy lejos de suceder, pero no tardará mucho en ser cotidiana, ya que el dinero, que todo lo mueve, está afluyendo de forma masiva hacia los "jueguecitos de ordenador". No tenemos más que leer en las carátulas de los juegos, quien los ha producido: la industria del cine.

¿La industria cinematográfica acabará fundiéndose con la del videojuego? ¿Las películas pasarán a ser interactivas? ¿Las salas de cine se convertirán en salones recreativos? ¿No habrá actores y actrices famosos? ¿Los juegos se convertirán en un mundo paralelo al real? ¿La realidad virtual llegará a implantarse en los hogares? ¿Hará falta salir a la calle siquiera para ir a trabajar o a comprar el pan? ¿Quién tendrá el poder de esta nueva concepción del ocio? Y por último, ¿cuánta gente podrá disfrutar de esta tecnología?

Director: Miguel Angel Alcalde.
Redactor Jefe: Enrique Maldonado Rollizo.
Redactores: Carlos F. Mateos y Angel Francisco Jiménez.
Colaboradores: José Villalba Medina, Julián Pérez, Fernando Pertierra, Carlos Arias, "Alan Wilder", "Gengis Khan", "Athenea" y Luis Gallego.
Corresponsales: Marcelo Amuchástegui (EE.UU.)
Diseño: Luis de Miguel, Estudio.
Publicidad: Comercial de Medios de Comunicación, S.L. C/ Francisco de Rojas 5, 4º oficina 1. 28010 Madrid. Tels.: (91)447 55 53/59 62. Fax: (91)447 67 70.
Director comercial: Miguel Bendito.
Directora de publicidad: Esther Lobo.
Delegación Barcelona: Isidro Iglesias. C/. Casanova 36, 4º-3º. 08011 Barcelona. Tel: (93)451 89 07. Fax (93) 451 83 23.

Es una publicación de:



Gerente general: Eusebio San Martín Muñoz.
Director editorial y producción: Gregorio Goñi.
Jefe de distribución: Jaime Bouhaben.
Redacción, administración y suscripciones: C/ Alberto Alcocer, 5, 1º dcha. Tel.: (91) 350 52 14 - Fax: (91) 350 60 02
Fotomecánica: Lumimar, Albasanz, nº 48-50, Planta 4º, Madrid.
Imprime: Rivadeneyra. Avd. John Lennon, 21. Pol. Ind. Los Angeles, Getafe.

Depósito Legal: M-24602-92 Printed in Spain I-96.
Distribuye: COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei - Barcelona Tel.: (93) 680 03 60.
Distribución en América: Iberoamericana Ediciones S.A. C/Libertad Nº517 Santiago (Chile). Tfno: (562) 681 82 40, Fax (562) 681 10 12
Importador exclusivo para Mexico: C.A.D.E., S.A. de C.V. C/Castilla Nº266. D.P.:03400 México D.F. Tfno: (525) 696 27 37
Canarias, Ceuta y Melilla 875 Ptas.

SUMARIO

EN OK PC SEGUIMOS CON DOS CD-ROM

Nuestra sensacional oferta mensual con dos CD-ROM está teniendo tanto éxito que seguimos dando dos discos todos los meses. En el primero os ofrecemos la estupenda demo de *Hexen*, lo último de id Software y el segundo os mostramos el juego *Top Gun*, la última superproducción de Microprose. Y esto son sólo dos de las sorpresas que os depara el contenido de estos gigantescos medios de almacenamiento. En total hay más de una "giga" de información.

Pág. 68



REBEL ASSAULT II

Los rebeldes y su lucha contra el Imperio es el tema principal de este fascinante juego. En él pilotaremos desde X-Wing hasta el legendario Halcón Milenario. Darth Vader se arrepentirá de su arrogancia.

HEXEN

Pág. 64





Un mundo medieval donde la vida se aprecia poco. Sólo la magia y los ritos arcanos superan a las razones de la poderosa espada.

EN ESTE NUMERO



ANAYA INTERACTIVA





Durante nuestra visita al pasado SIMO, los responsables de Anaya Interactiva nos hablaron de sus últimos proyectos en multimedia. Comprenden sobre todo educación y temas de interés cultural. Habría que destacar a:

MATESBLASTER: Dirigido exclusivamente a los niños para que pierdan su miedo a las "terribles matemáticas". Se han diseñado en forma de juego y con un gran contenido en color y música para que sean aún más atractivas. Durante el transcurso del juego, el niño tiene que hader una serie de pruebas que en realidad son problemas matemáticos que le incitan a pensar y resolver por sí solo los ejercicios. Son varios volumenes dedicado cada uno a una cierta edad y su nivel correspondiente de matemáticas.

ENCICLOPEDIA DE LOS PERROS: Los amantes de las mascotas más populares tienen con este CD-ROM una exhaustiva guía al mundo del perro, sus costumbres y cuidados, además de una completa base de datos sobre las distintas razas que podemos encontrar en todo el mundo. Un producto realizado de forma brillante y que puede ser todo un capricho familiar.

EXPLORAMA: Es una guía al mundo animal y la ecología en general. Es multilenguaje ya que ha sido desarrollado en tres idiomas: inglés, alemán y castellano. Nos presenta siete escenarios distintos: el mar, la costa, el polo, la selva, el bosque, la granja y el parque y el objetivo es que el usuario identifique una serie de animales con el medio donde viven. Es un producto excelente para que los niños aprendan a respentar la Naturaleza.

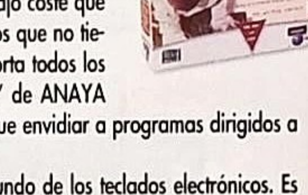
ENCICLOPEDIA DE LA AVIACION: Tiene como tema principal la historia de la Aviación, y cuenta con numerosas fotografías y videos de los aviones más interesantes. Pero sin duda, su principal novedad consiste en un curso de papiroflexia de aviones, que nos guiará punto a punto para construir nuestro propio avión de papel. Un detalle precioso y la mar de original.

MI PRIMERA ENCICLOPEDIA: Como su nombre indica es un producto dedicado íntegramente al mercado infantil. Las palabras han sido sustituidas por dibujos y sonidos, ya que está dirigido a los chavales de 3 a 7 años. Se busca ante todo despertar la curiosidad y la necesidad de información. Cubre sobre todo las áreas de las ciencias sociales.

CASPER: El conocido fantasmita es el protagonista de un bonito cuento interactivo que pide la "ayuda" del niño para que pueda continuar. El cuento incluye además juegos como el Tetris pero con letras para formar palabras y diversos puzzles.

YA SOY COMPOSITOR: Un excelente producto a bajo coste que en realidad es una especie de secuenciador para los que no tienen ni idea de música. Tiene conexión MIDI y soporta todos los instrumentos relacionados con ella. Es la "estrella" de ANAYA INTERACTIVA y sus posibilidades no tienen nada que envidiar a programas dirigidos a un sector más profesional.

MI PRIMER SINTETIZADOR: Un acercamiento al mundo de los teclados electrónicos. Es posible aprender a tocar con ellos con este programa que además permite convertir nuestros temas a una partitura e imprimirla. Incluye muchos instrumentos diferentes para reproducir al igual que variados efectos de sonido.



LA REDACCION DE OK PC OS DESEA UN FELIZ AÑO NUEVO 1996

Todos los que conformamos la redacción de esta revista, que cada mes escogéis en el quiosco, a pesar de la gran oferta que existe en estos tiempos que nos ha tocado vivir, os queremos desear un muy feliz y próspero año nuevo 1996, cargado de novedades, trucos y soluciones a esos juegos que tanto se os resisten.

Desde aquí, queremos felicitaros por la fidelidad que para con nosotros seguís teniendo y desear que siga así por mucho tiempo.

Esperamos que este año que está a puntito de comenzar esté lleno de alegrías tanto para nosotros como para vosotros y que nuestra relación a través de los quioscos de prensa continue siendo tan positiva como la llevamos hasta ahora.

Muchas felicidades:

La Redacción.

Enrique Maldonado

Carlos. F. Mateos

Miguel Angel Alcalde

Angel Fco. Jiménez

LA BATALLA DE CHROMOS

El juego de estrategia Battle Isle ha contado desde su primera aparición con un gran número de versiones. Ya desde la primera parte surgieron un gran número de ampliaciones. Con esta tercera parte se batirán todos los récords de calidad, mostrándonos un excepcional juego de estrategia en el que la calidad gráfica y el planteamiento general mejorarán sensiblemente.

Ahora será posible seleccionar fácilmente el armamento a utilizar en cada combate, también será posible personalizar el entorno del juego, ya que se utilizará el entorno Windows para funcionar. Se van a incluir un gran número de archivos AVI para explicar las misiones y el juego ocupará la friolera de dos CD-ROM.

Blue Byte no se está quieta y se nota como este producto ha ido mejorando versión tras versión. Los gráficos SVGA, la incorporación de un gran número de nuevas unidades como los tanques lanzamisiles y un sinfín de información rápidamente accesible sobre las ventajas del terreno, visibilidad, rangos de ataque, movimiento, etc hacen que esta tercera entrega sea sin duda un producto a tener en cuenta.



PROEIN S.A. APUESTA POR LAS SIMULACIONES

Flight Shop Tower es un impresionante simulador de vuelo comercial que rivalizará enormemente con el sempiterno Flight Simulator. Además de tener unos gráficos impresionantes, las opciones que ofrece son casi ilimitadas.

Firestorm: Thunderhawk 2, también un simulador de vuelo, pero en este caso bélico y controlamos un helicóptero de la última tecnología con el que tendremos que realizar las más peligrosas misiones de asalto y destrucción, La elección es solamente tuya. ¿Qué prefieres, llevar pasajeros o destruir tanques?



INTERACTION

SIERRA®

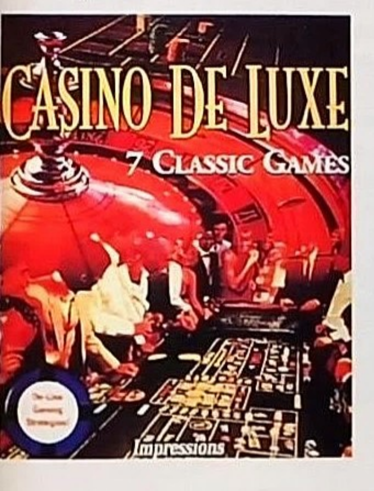
CESAR II: NUEVO EN LA FAMILIA



Sierra ha incorporado un nuevo miembro a su ya amplia familia: Impressions Software Inc., una empresa con base en Massachusetts especializada en el desarrollo de juegos de estrategia. CESAR II es uno de los grandes nuevos trabajos que expresa el talento de sus muchachos.
¡Extiende tu Imperio, construye sus ciudades y defiéndelas de los bárbaros que las amenazan!

CASINO DE LUXE: LAS VEGAS EN TU ORDENADOR

Una colección impresionante de juegos de casino. La elegancia de las salas de juego de Montecarlo y la diversión de Las Vegas. Uno se queda "pasmado" ante la calidad gráfica de la ruleta, el blackjack, las máquinas tragaperras y así hasta siete simulaciones típicas de casino, dentro de un ambiente sonoro que te hará creer que vives en Las Vegas.



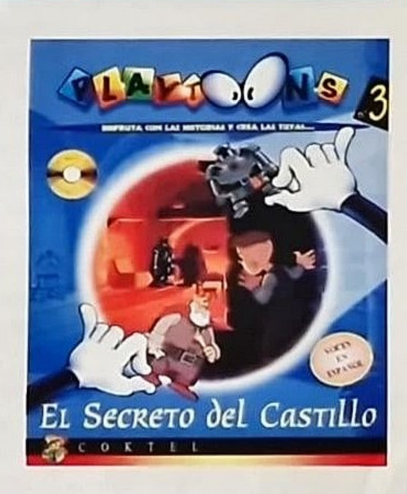
TORIN'S PASSAGE: QUÉ PASADA

NUEVO



Una aventura del más puro estilo SIERRA. De Al Lowe, creador de la conocida serie Leisure Suit Larry. Personajes fascinantes, magia, intriga, humor... Será horriblemente hermoso descubrir la lucha y el esfuerzo de Torin en su aventura a través de los cinco mundos concéntricos del planeta Strata. ¡Inténtalo tu mismo!

PLAYTOONS Nº3: EL SECRETO DEL CASTILLO

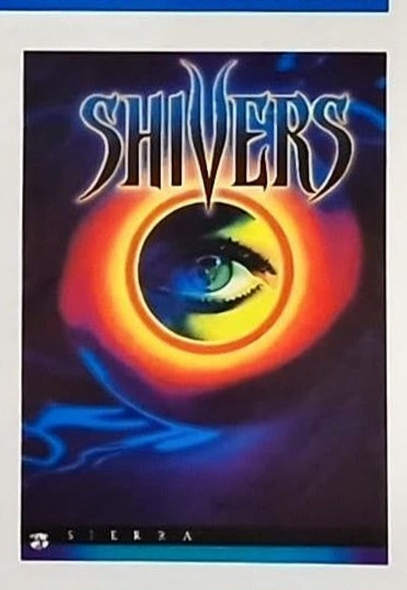


Siguiendo al TIO ARCHIBALD y SPIROU ya tenemos aquí el tercer título de la saga. En el castillo de Pendragón, el príncipe Arturo y su familia vivían en armonía, protegidos por sus misteriosos caballeros. El joven príncipe Arturo se divertía con los caballeros, pero cuando intentaba hablar con ellos jamás conseguía una respuesta. Intrigado por su silencio, Arturo supo por su padre, el rey Héctor, que los caballeros eran, de hecho, robots que habían sido diseñados para defender el castillo de ataques enemigos... ¡Añade nuevos personajes y objetos a tu colección para crear tus propias historias.



UN DESAFIO A LA NOCHE: SHIVERS

¿Escuchas los aullidos, los gritos, los lamentos? Una escalofriante aventura en la que cada vez que entras cambia la situación de los objetos y de las cosas. Sólo tienes tu ingenio para sobrevivir a un misterio que habita en los salones encantados y se mueve por las paredes y techos de un museo abandonado: "El Museo de lo Extraño y lo Inusual". ¡Que no te pase nada!



UNA AYUDITA



KING QUEST VII: CAPITULO 6

Si no sabes cuál de los dos reyes gnomos es el verdadero y cómo separarlos, utiliza la varita mágica sobre el rey que está frente a ti cuando se separan. Previamente no olvides tirar de la parte inferior de la vanta cuando la visualices en el inventario (Tiene que poner "F" en la cabeza de la varita) ¡Suerte!

Si quieres recibir un catálogo a todo color de los productos SIERRA, envíanos tus datos con 100 pesetas en sellos de correos a: COKTEL EDUCATIVE C/Tomás Redondo, 1-1° F. Edificio Luarca. 28033 Madrid Tel. 381 68 24 Fax 381 08 39

CREATIVE LABS, ACORDE CON LA MODERNIZACION

Don Hilarión, el boticario de la obra "La Verbena de la Paloma" tenía siempre en boca una frase: " Hoy las ciencias avanzan que es una barbaridad" y lo que no sabía ese hombre es la razón que tenía, pues hoy en día también se puede utilizar esa frase y es que cuando nos queremos dar cuenta, han aparecido de repente cientos de utilidades, sistemas operativos nuevos y hardware mucho más avanzado. Y ese es el caso de Creative Labs, una compañía que no para de producir ni un solo momento y lo que a continuación os ofrecemos es una clara muestra de ello.

SOUND BLASTER AWE32 PNP: presentada al público el día 7 de Noviembre, esta tarjeta de sonido incluye la novedosa tecnología Plug and Play y una plena compatibilidad con Windows 95 de Microsoft. A partir de ahora, todos los problemas de incompatibilidad que pudiera demostrar esta tarjeta frente al nuevo sistema operativo, ya son historia.

SOUND BLASTER AWE32 HOME MUSIC STUDIO: es un nuevo equipo para realizar composiciones en formato MIDI. Consta de una tarjeta de sonido AWE32, unos altavoces y un teclado MIDI junto con todo el cableado necesario. A partir de ahora todos aquellos que tengan inquietudes como compositores de música, tienen la posibilidad de demostrarlo ante todos.

3D BLASTER: las videoconsolas se caracterizaban desde un principio por realizar todos los cálculos gráficos desde hardware y no desde software como hasta ahora han venido haciendo los ordenadores. Ahora y gracias a esta novedosa tarjeta, todo ese tipo de cálculos van a poder realizarse igual que lo hacen las consolas, con el consiguiente aumento de rapidez a la hora de ejecutar los juegos.







DOS NUEVOS TITULOS

The Avalon Hill Game Company, una compañía programadora no muy conocida en nuestro país, acaba de crear dos nuevos juegos que van a llamar la atención a todos aquellos a los que les guste la estrategia y la historia.



El primero es una remodelación de un antiguo título que va a tener el nombre de Advanced Civilization. En donde ahora, con gráficos mejorados y mucho mejor sonido vamos a poder avanzar por todas la civilizaciones de la historia hasta llegar a la conquista de Marte.

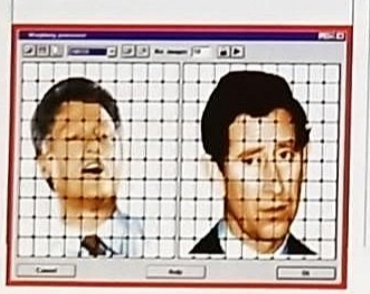
Wooden Ships & Iron Men es un divertido y atractivo juego de estrategia en el que podremos emular las azañas de los piratas más conocidos a lo largo y ancho de los siete mares. Barba Negra, John Silver y el Capitán Garfio.



KLIK & CREATE HACE LA MULTIMEDIA FACIL PARA TODOS



Primero fue Klik & Play y con él pudimos crear toda una serie de juegos, desde los más simples,. hasta los más complicados, pero siempre dentro de una linea de simpleza que no parecía en absoluto una superproducción. Ahora todo eso se ha terminado. Gracias a Klik & Create todas las posibilidades que ofrece la multimedia estarán a nuestro alcance y los limites que tenía Klik & Play desaparecerán para darnos todo un abanico de posibilidades con el que crear grandes superproducciones.



LA INVASION DE LOS MINICOCHES

Codemasters vuelve a la carga con una nueva entrega del simulador de coches más disparatado de todos los tiempos. Micro Machines 2 - Special Edition es una versión mejorada, con toda clase de novedades que asombrarán a todos los que creían que Micro Machines 2 era insuperable. Esta Special Edition va a ser editada en formato de CD-ROM y va a incluir entre otras cosas, cincuenta circuítos nuevos, creados con el creador que traía el original. Han sido incluídas una serie de imágenes, creadas utilizando estaciones Silicon Graphics.

Como no, la opción de disputar una carrera, hasta dieciseis personas a la vez, sigue activa, convirtiendo a este juego en uno de los que más participantes simultáneos permite.

Aunque se encuentra todavía en proceso de programación, muy pronto vamos a poder disfrutar de nuevo, con las carreras más alocadas que hemos tenido la oportunidad de ver en un ordenador.

LOS NUEVOS "JUGUETITOS" DE SONY

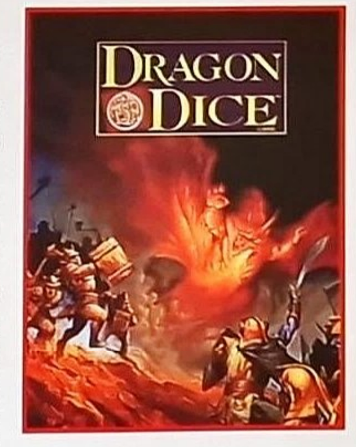
El CDZ-R360 Juke Box Sony de discos CD-ROM es una novedosa unidad de almacenamiento y grabación en formato de CD-ROM. Dado la bajada alarmante de los precios en lo que a lectores de CD-ROM se refiere y del soporte en sí, se ha pensado el construir este aparato, pues además de las superiores prestaciones que ofrece frente a los que hasta ahora estábamos acostrumbados, el coste es mucho más inferior, con lo que todo son virtudes en este nuevo aparato.





EL GDM-20sh, monitor Sony Digital Multiscan de 20" es un monitor de la última generación, con todos los avances en este terreno, lo que te permite un control total sobre la imagen que ofrezca, tanto a nivel de color como de texturas.

INTERPLAY ARRANCA FUERTE

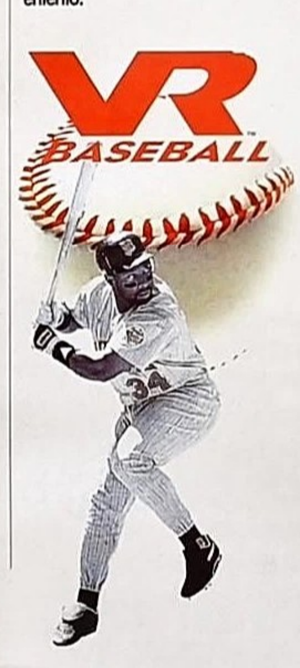


Seis son las novedades que tiene en preparación Interplay, cada una fantástica en su estilo.

*Conquest of the New World trata el descubrimiento y la colonización de América en el siglo XV. Conviértete en el dirigente de una de las primeras colonias y hazla prosperar frente a las otras, cuidando que las tribus salvajes, las alimañas e incluso, las colonias adversarias te impidan convertirte en birrey.

*Frankenstein: Through the Eyes of the Monster, nos traslada a la fantástica obra literaria, pero esta vez desde los ojos del monstruo. Tu eres el monstruo de Frankenstein y como tal, deberás esclarecer una serie de asesinatos que no has cometido y de los cuales eres inculpado.

*Star Trek: Judgment Rites ofrece una nueva serie de capítulos sobre la serie clásica de televisión. Este producto puede que sea muy buscado por todos los trekkies, ya que además del juego en si, se va a ofrecer una entrevista con Leonard Nimoi y un capítulo de la serie enterito.



*Waterworld es un juego de estrategia basado en la película de acción de Kevin Costner. ¿Podrás hacer prosperar el mundo subacuático frente a todos los peligros que se presentan?

*VR Baseball es un nuevo simulador del deporte americano por excelencia. Aunque aquí no se estila mucho la práctica de este ejercicio, creemos que la calidad que tiene lo hará lo suficientemente atractivo como para que tenga éxito entre todos vosotros.

*Dragon Dice traslada al ordenador un juego de rol temático, de gran éxito en Inglaterra, basado en las reglas de AD & D. Controla a tu ejército de criaturas y llévalas a la victoria a la vez que derrotas a las huestes de tu enemigo.

OLIVETTI INTRODUCE EN EL MERCADO LA JP 170

La conocida compañía complementa su gama de impresoras con la JP 170. Se trata de un modelo que funciona con inyección a tinta y que ha sido diseñada exclusivamente para el usuario doméstico.

Entre sus principales características hay que destacar su elevada velocidad y su posibilidad de configuración automática ya que utiliza la tecnología PLUg & Play. También tiene opción para que funcione a color pero su mayor cualidad es el poco espacio que ocupa haciéndola idónea para cualquier rincón de nuestra habitación.



UN MONSTRUO LLAMADO MICROSOFT HOME

Muchas y muy jugosas son las novedades que prepara Microsoft Home para estás navidades y pricipios de año. La primera es un curioso pack, presentado como una cesta navideña. Existirán dos tipos de cestas en la primera, que tiene como nombre Cesta de la Educación, se incluirán los títulos Civilizaciones Antiguas, Animales Peligrosos, Océanos, El Mundo de la Aviación, Creative Writer, Fine Artist y dos títulos de la serie El Autobús Mágico, El Sistema Solar y El Cuerpo Humano. Además en la cesta se incluye también un ratón.

En la otra que se llama la Cesta del Descubrimiento, se incluye Autorute Express Europa, Microsoft Works y Publisher en castellano para Windows 95, el teclado ergonómico Microsoft Natural Keyboard, el Mouse 2.0, Microsoft Encarta 96, Cinemanía 96 y Music Central 96.

Microsoft 3D Movie Maker será la manera más sencilla para que los más pequeños de la casa se conviertan en jóvenes directores de cine. Con la ayuda de McZee, un simpático amigo que los acompañará en todo momento, podrán crear sus propias películas en tres dimensiones.

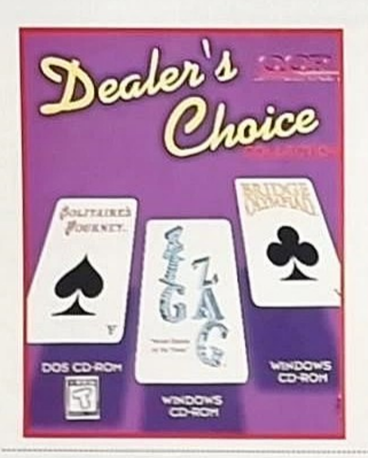
Aparece otro nuevo título de la serie El Autobús Mágico. En esta ocasión, vamos a poder explorar todos los océanos y así aprender la clase de fauna y flora que por esos lugares se estila.

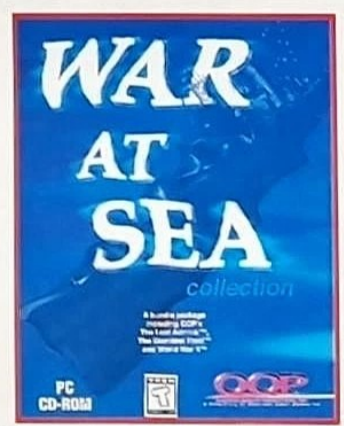
Microsoft ha puesto en funcionamiento Infofax, un nuevo servicio de atención al cliente, disponible las 24 horas del día, durante los 365 días del año. Aquí se podrá informar cualquier cliente acerca de todos los productos que desee de la gama que tiene Microsoft.

Aparece una nueva versión del Microsoft Publisher, realizada en especial para Windows 95 y así aprovechar las posibilidades del nuevo sistema operativo.

LO NUEVO DE QQP

Esta compañía americana de gran prestigio en su país nos presentó sus más recientes novedades en nuestra revista. Enseguida nos llamó la atención un pack que recogía lo mejor que han hecho en simuladores de guerra. Se llama War at Sea y en él se recogen clásicos de la estrategia como The Lost Admiral, The Grandest Fleets y World War II. Estos juegos se caracterizan por su gran fidelidad histórica. The Grandes Fleets por ejemplo recoge las más importantes batallas navales del Siglo XX, desde la I Guerra Mundial hasta la Guerra de las Malvinas.
El otro producto que nos dieron a conocer también se trata de un pack de recopilación. Pero esta vez tiene una vertiente más divertida ya que en él figura "Bridge Olympiad", "Solitaire's Journey" y "Zig Zag", viejos juegos de mesa muy practicados en EE.UU:





VIRGIN, MUSICA Y CIBERTECNOLOGIA

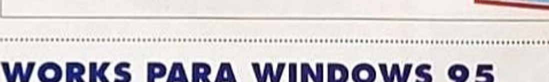
Como no, ésta eficiente y activa distribuidora española no podía quedarse atrás y para comienzos de este año que está a punto de llegar, tiene preparadas jugosas novedades que volverán locos de impaciencia a más de uno.
Para comenzar con un plato fuerte, decir que la segunda parte de Cyberia, una de las aventuras que ha conseguido mejores puntuaciones en todas las revistas del sector, durante el año pasado, se encuentra en preparación y muy pronto vamos a poder disfrutar de nuevo con las peripecias del agente secreto futurista que tan mal lo paso en la base subterrania hace algún tiempo.
Voodoo Lounge es un, a la vez, atractivo y extraño producto, ya que teniendo como tema principal, el último disco editado de los eternos Rolling Stones, dicho titulo nos introduce en una especie de aventura en la que nos vamos moviendo por una serie de escenarios en los que detrás de cada uno hay siempre una excusa para deleitarnos con una de las marchosas canciones que conforman el LP que da nombre al producto. Recomendado sobre todo a mitomanos de este grupo.



LAS NOVEDADES DE ERBE

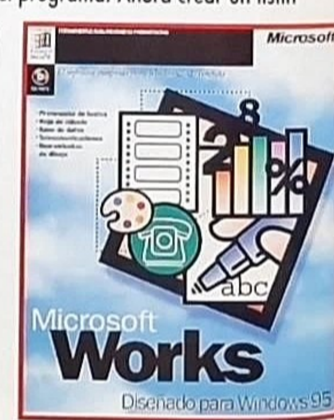
Parece que eso de hacer programas interactivos que tengan como tema, todos los entresijos de un grupo musical está de moda y eso lo demuestra, tanto Virgin con su Voodoo Lounge, como Erbe con este The Cranberries que con el subtítulo de Doors & Windows, nos da la oportunidad de escuchar todos los grandes éxitos de este grupo. El programa funciona bajo Windows y tiene una calidad de sonido increíble. Un dato curioso es que además de las pistas de CD-Audio que vienen incluídas en el CD-ROM, además existen otras canciones grabadas dentro de la primera pista que es donde está el programa, con lo que deberemos ejecutarlo para poder disfrutar de ellas.
Rise of the Robots 2 es otra de las novedades que nos ofrece esta distribuidora. Más personajes, más escenarios y un nuevo repertorio de golpes, llaves y movimientos especiales forman esta segunda parte a la que presagiamos mucho éxito en nuestro país.
Otra de las novedades es Pinball Illusions, realizado por el mismo equipo que produjo los anteriores éxitos Pinball Dreams y Pinball Fantasy. Cinco nuevos tableros y muchas más dificultades para conseguir las ansiadas bolas extra y jackpots son servidas en bandeja de plata.
Otro titulo a sacar será una nueva versión del impresionante juego de ajedrez Virtual Chess, realizada especialmente para funcionar bajo Windows 95.
Y para terminar la noticia de que MCM Software S.A., va a cambiar su razón social con efecto inmediato. A partir de ahora, su razón social será ERBE Software S.A.





WORKS PARA WINDOWS 95

La edición española del paquete integrado Works ya tiene su versión especial para el nuevo sistema operativo de Microsoft. Con esta versión se aprovechan al máximo las posibilidades derivadas de Windows 95.
Entre las novedades más importantes de Works está el enorme asistente que incluye que automatizará el trabajo de todas las labores diarias sin necesidad de tener que invertir tiempo en un excesivo aprendizaje del programa. Ahora crear un listín telefónico, un curriculum vitae, una agenda diaria, una carta, etc es algo supersimple. En total hay asistentes para 39 tareas diferentes.
Otras novedades importantes son la posibilidad de dividir las palabras automáticamente para ajustar mejor los textos y la posibilidad de registrarse por módem a través de Microsoft Network, así como acceder al forum propio de usuarios de este paquete.
Works se presenta tanto en disquetes, como en CD, aunque por desgracia la versión de CD-ROM no es plug and play y es necesario utilizar la orden de Instalar como en versiones anteriores de Windows.



WING COMMANDER® IV

THE PRICE OF FREEDOM™

Disponible en PC CD ROM
Película Interactiva

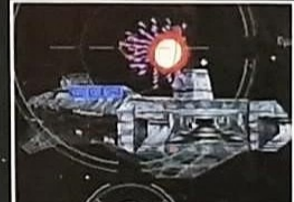
TRADUCIDO AL CASTELLANO

Wing Commander IV – The Price of Freedom combina una película de Hollywood de presupuesto millonario y la última tecnología en simulaciones de combate espacial, proporcionando un grado de diversión y desafío como nunca antes ha encontrado.

Tras la derrota de los Kilrathi en Wing Commander III, el Coronel Blair vuelve en una misión a la desesperada para mantener la recién conseguida paz.

El precio de la libertad es la eterna vigilancia.









Presenta a:

Mark Hamill como Coronel Blair

Malcom McDowell como el Almirante Tolwyn

Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.ª Local 2 28037 Madrid Tel. 91–304 70 91 Fax. 91–754 52 65
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91–754 55 40**

Distribuido en Argentina por: MICROBYTE. San José 525(1076) BS. As. Argentina Tel: 541-381 0256. Fax: 541 381 5562 Distribuido en México por: CSC. Viveros del Rocio nº 15. Col. Viveros de la Loma. Tlalnepnatla, Edo. de México C.P. 54080 Tel: 362 52 82 Fax: 362 50 32

MAXI SOUND 32 WAVE FX

Armonía en Midi

Ficha Técnica

OK Hard Tech	MAXI SOUND 32 WAVE FX
Tipo:	TARJETA DE SONIDO
Distribuidor:	UBI SOFT
Teléfono:	589 57 20
VALORACION	1 2 3 4 5 6 7 8 **9** 10

El mundo de las tarjetas de sonido ha sido uno de los que más ha evolucionado desde la aparición de Ad Lib a finales de los 80. La implantación de los protocolos Midi y la creación de juegos y aplicaciones que soporten tal sistema ha supuesto el crecimiento de un mercado que constituye uno de los principales en el sector de periféricos del PC.

La síntesis de ondas es una de las características de las nuevas tarjetas. Permite que los sonidos suenen tan reales como la vida misma y su conexión a otros aparatos de música mediante el sistema Midi hace posible la creación de buenos temas musicales en nuestra propia casa. La *Maxi Sound 32 Wave FX*, una tarjeta de fabricación francesa, es un excelente exponente de esta nueva tecnología. De hecho posee hasta 190 sonidos de instrumentos, así como una gama muy variada de percusiones y efectos.

ELEVANDO LA NOTA

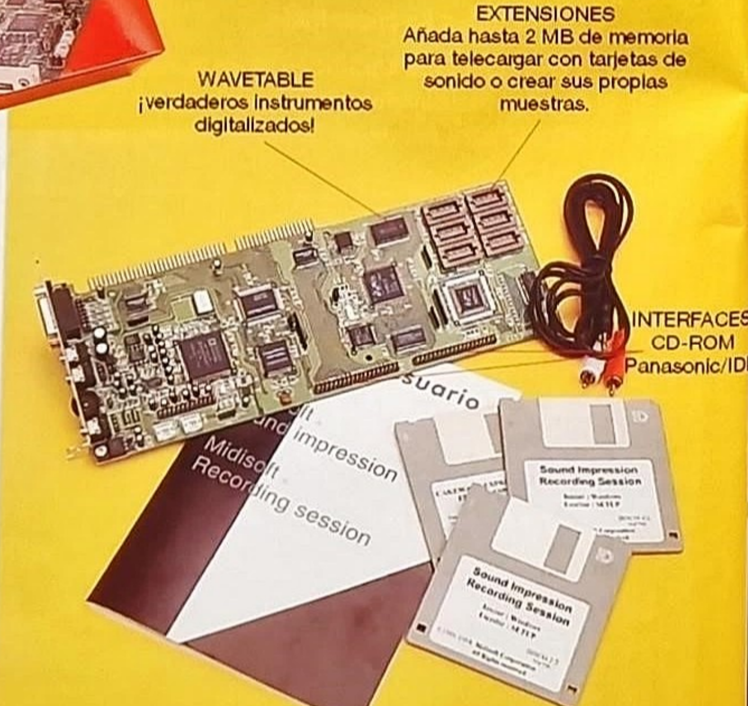
Es de fácil instalación, instalándose el software desde Windows, como es habitual en este tipo de productos. Aunque el programa de instalación se limita a la configuración técnica de la tarjeta y no trae utilidades de sonido, la distribuidora adjunta algunos programas de complemento que aprove-



chan al máximo las posibilidades de las tarjetas. Cabe destacar el secuenciador *Cake Walk Express.* Funciona con archivos Midi y es posible crear auténticas maravillas en él, incluyendo la posibilidad de editar e imprimir nuestras propias partituras musicales.

También tiene la opción de controlar CD-ROM con interfaces Panasonic/Ide. Otros complementos son el puerto joystick/Midi, entrada para micrófono, otra entrada para muestras de sonido además de la necesaria conexión para los altavoces y el control de volumen. Es posible, asimismo, aumentar la memoria hasta los 2 Mb. Entonces también podemos *samplear* sonidos en tiempo real con un procesador bastante potente que permite trabajar ágilmente con las aplicaciones de sonido.

La tarjeta emula perfectamente al estándar Sound Blaster, por lo que tenemos acceso a la práctica totalidad de los juegos del mercado, siendo preferible utilizar la opción General Midi, si el juego lo permite. Su bajo precio y excelentes resultados demuestran que estamos ante un producto muy eficaz para el mercado multimedia.



POWER GLOBE

Conexión cibernética

Ficha Técnica

OK Hard Tech	POWER GLOBE
Tipo:	REALIDAD VIRTUAL
Distribuidor:	SERTEC INFORMATICA
Teléfono:	91-3642388

VALORACION 1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10

La realidad virtual llega al mundo del ordenador personal. Siempre se ha entendido la realidad virtual como algo propio de las estaciones de trabajo Silicon Graphics o de otros ordenadores de gran potencia. Películas como *El cortador de césped* o los efectos especiales de vídeo-clips musicales o de cualquier trabajo artístico realizado en infografía parecían que eran imposibles de realizar en un PC corriente.

Pero el producto que presentamos es una de las mejores formas de acercarnos a la realidad virtual desde casa. Se trata de un guante de datos que permite manipular programas especialmente preparados a este tipo de tecnología. *Power Globe* es una adaptación del mismo guante que realizó la empresa Mattel para Nintendo. El tiempo ha pasado y también las prestaciones han aumentado.



DENTRO DEL POWER GLOBE

El guante reconoce el movimiento de la mano similar a un joystick, ya que fue diseñado inicialmente según las normas de los mandos de control de las consolas y en un próximo futuro sustituirlos. De momento algunos juegos aceptan este dispositivo. Su interior está compuesto por cables que conducen impulsos electrónicos desde los sensores de los dedos hasta la central del proceso y de ahí al ordenador.

Básicamente, *Power Globe* consiste en un guante que se ajusta a la mano derecha. Cuenta con un pequeño teclado que se encarga de dirigir los ultrasonidos hasta los micrófonos que deben colocarse al lado del monitor y que determinan la posición de la mano en el espacio. Esto es necesario para que el ordenador pueda calcular la posición "virtual" según la posición real de la mano. La técnica de los ultrasonidos es una de las mejores para abaratar costes, pues la consistente en fibra óptica, pese a sus inmejorables resultados resulta demasiado caro para el bolsillo familiar. La entrada de datos al ordenador se produce a través de un cable desde el interfaz hasta la parte posterior del control de mando.

El conjunto se acompaña de unas gafas que permiten obtener imágenes tridimensionales si miramos la pantalla del ordenador. Para conseguirlo, se ha utilizado estudios sobre la propia vista humana, especialmente el método que utiliza el cerebro para conseguir una vista estereoscópica. Las gafas tienen cristales polarizados que permiten ver la pantalla del ordenador de una forma totalmente tridimensional; si nos las quitamos, sólo conseguiremos ver una pantalla parpadeante.

Power Globe es un excelente medio para conocer el fantástico mundo de la realidad virtual. Necesita del software adecuado, pero una vez que lo dominemos, el ocio con el PC nunca volverá a ser como antes.

Créetelo si ella te lo dice ...

Algo nos une,

Virgin INTERACTIVE entertainment

tu Marca

La mejor opción ...

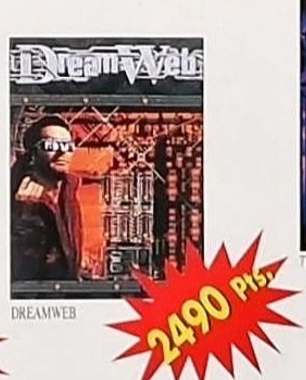
THE WHITE LABEL

(SOLO CD-ROM)



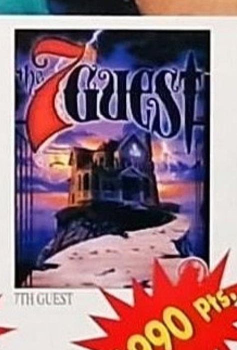
NDS OF LORE

1990 Pts.



DREAMWEB

2490 Pts.



7TH GUEST

1990 Pts.



OVERLORD

1990 Pts.



7500 Pts.

PACK DE 4 PRODUCTOS
DUNE II, UFO: ENEMY UNKNOWM,
F 14 - FLEET DEFENDER,
BENEHEATH A STEEL SKY.



HERMOSILLA, 46 2ºD - 28001 MADRID
TELEFONO: (91) 578 13 67

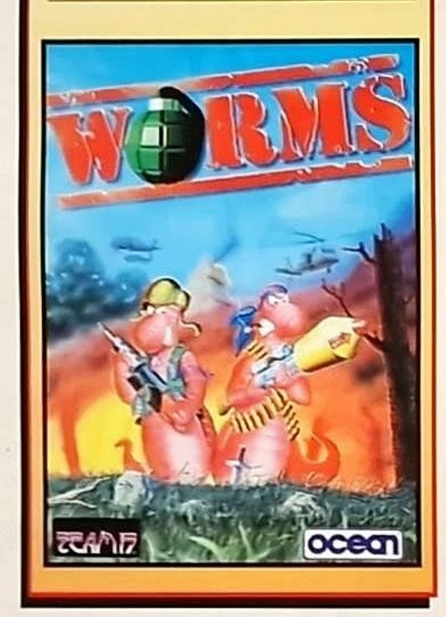
TEL.SOPORTE TECNICO
(93) 426 79 80



¡Gusanos al combate!

Ficha Técnica

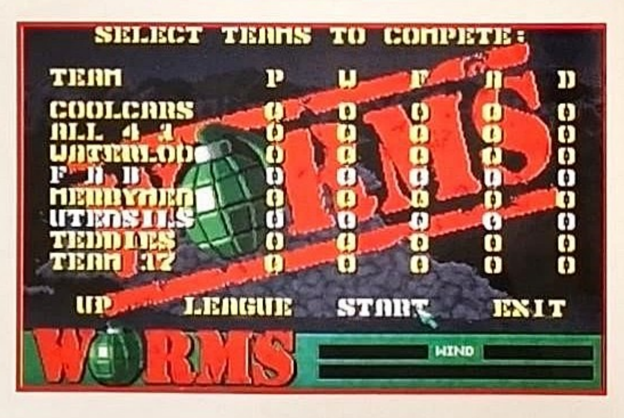
OK Preview:	WORMS
Tipo:	ESTRATEGIA
Compañía:	TEAM 17
Distribuidor:	ARCADIA



Preparados para la guerra. Los animales más arrastrados se levantan y empuñan sus fusiles. Ellos son los protagonistas de un juego mortalmente divertido.



Parece que ya todo estaba inventado en cuestión de estrategia, pero los chicos de Team 17 intentan demostrar lo contrario. Así que han utilizado a unos bichitos que normalmente sirven como cebo para pescar y que tienen una pinta muy inofensiva. A quién se le ocurre convertir a un pacífico gusano en un discípulo de Rambo. En Team 17 piensan lo contrario.



ANIMALES RABIOSOS

Worms es un curioso juego de estrategia donde debemos manejar un grupo de gusanos en lucha continua contra sus congéneres. Para ello disponemos de una buena cantidad de armamento que parece excesivo para el tamaño de los Worms. Me refiero a granadas, bombas, misiles teledirigidos por calor y otras sutilezas por el estilo. Pero también nos encontramos con ametralladoras y peleas cuerpo a cuerpo.

El método del control es muy parecido a los clásicos lemmings, donde se puede asignar a cada gusanito una acción determinada. Bueno, más bien empuñar un arma distinta del amplio arsenal comentado anteriormente. Pero lo que importa es que no quede un gusano vivo de los equipos contrarios, porque en *Worms* pueden jugar hasta 16 personas, cada una controlando un equipo. Al final te puedes volver loco con tanto enemigo junto.

Otro de los detalles que más nos ha gustado son las "intros" del mismo, cargado de humor hasta los topes mostrando cómo son machacados de todas las formas posibles. Realizadas en muy alta resolución y con gráficos renderizados son un excelente aperitivo para la diversión que muy pronto nos traerá *Worms*.

● ANGEL FCO. JIMENEZ









CONCURSO OK PC

Los miembros de la redacción de OK PC se han colado en algunas de las portadas de la revista. Averigua qué números son. Hay diez juegos de premio.

Envía tus respuestas, anotando el número de portada por carta o fax a:
OK PC
C/ Alberto Alcocer, 5, 1° dcha.
28036 Madrid
Fax: (91) 350 60 02



ENRIQUE MALDONADO
(Redactor Jefe)

ANGEL F. JIMENEZ
(Redactor)



MIGUEL ANGEL ALCALDE (Director)



CARLOS F. MATEOS
(Redactor)

Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Ciudad: ....Provincia: ....
C. P.: ....Teléfono: ....

STAR TREK	Nº:	DARK FORCES	Nº: ....
ASTERIX	Nº:	RISE OF THE ROBOTS	Nº: ....

Ficha Técnica

OK Preview:	IN THE FIRST DEGREE
Tipo:	AVENTURA
Compañía:	BRODERBUND
Distribuidor:	ELECTRONIC ARTS





Un nuevo título pasa a poblar el ya amplio grupo de las aventuras, aunque en esta ocasión, ni su desarrollo, ni la manera de llevarlo a cabo, van a ser los clásicos a los que nos tenían acostumbrados este tipo de juegos.

Sospechosos de homicidio

In the First Degree nos introduce de lleno en la piel de un abogado que se va a enfrentar a un complicado caso de homicidio, alrededor del robo de una galería de arte, donde la codicia, los engaños amorosos y el dinero son una constante. Realizado en primera persona y con vídeo a pantalla completa y en tiempo real, que aumentará las dosis de realismo que tiene ya de por sí el juego.

BUSCANDO PISTAS

Como si de una película de detectives se tratara, vas a tener que interrogar a los sospechosos, algunas veces de forma amable y otras metiendo el dedo en la herida, lo que hará reaccionar a los presuntos culpables o testigos de una manera u otra.

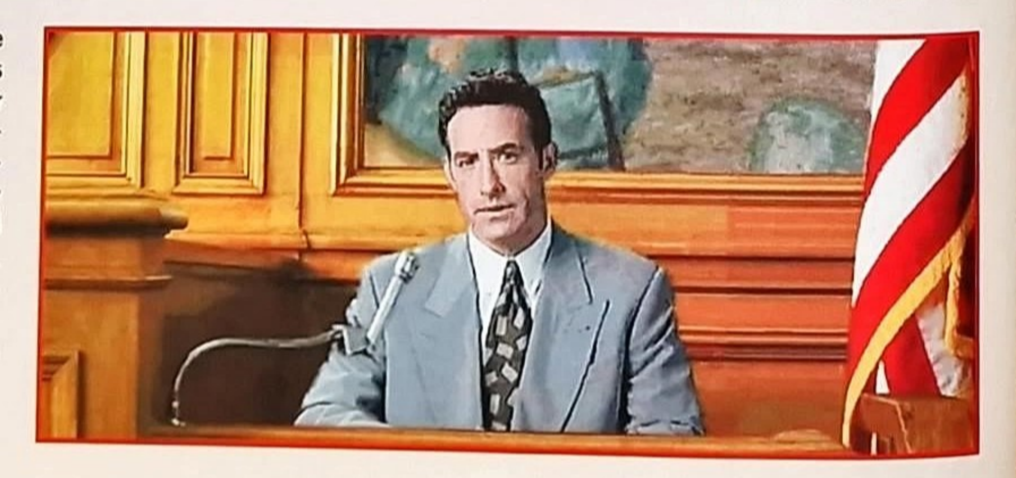
El siguiente paso será la recolección de pistas, ya que únicamente con palabras no se gana un juicio y, por último, preparar una buena acusación para conseguir que el culpable sea metido entre rejas por asesinato en primer grado y que no vuelva a ver la luz del sol en mucho tiempo.

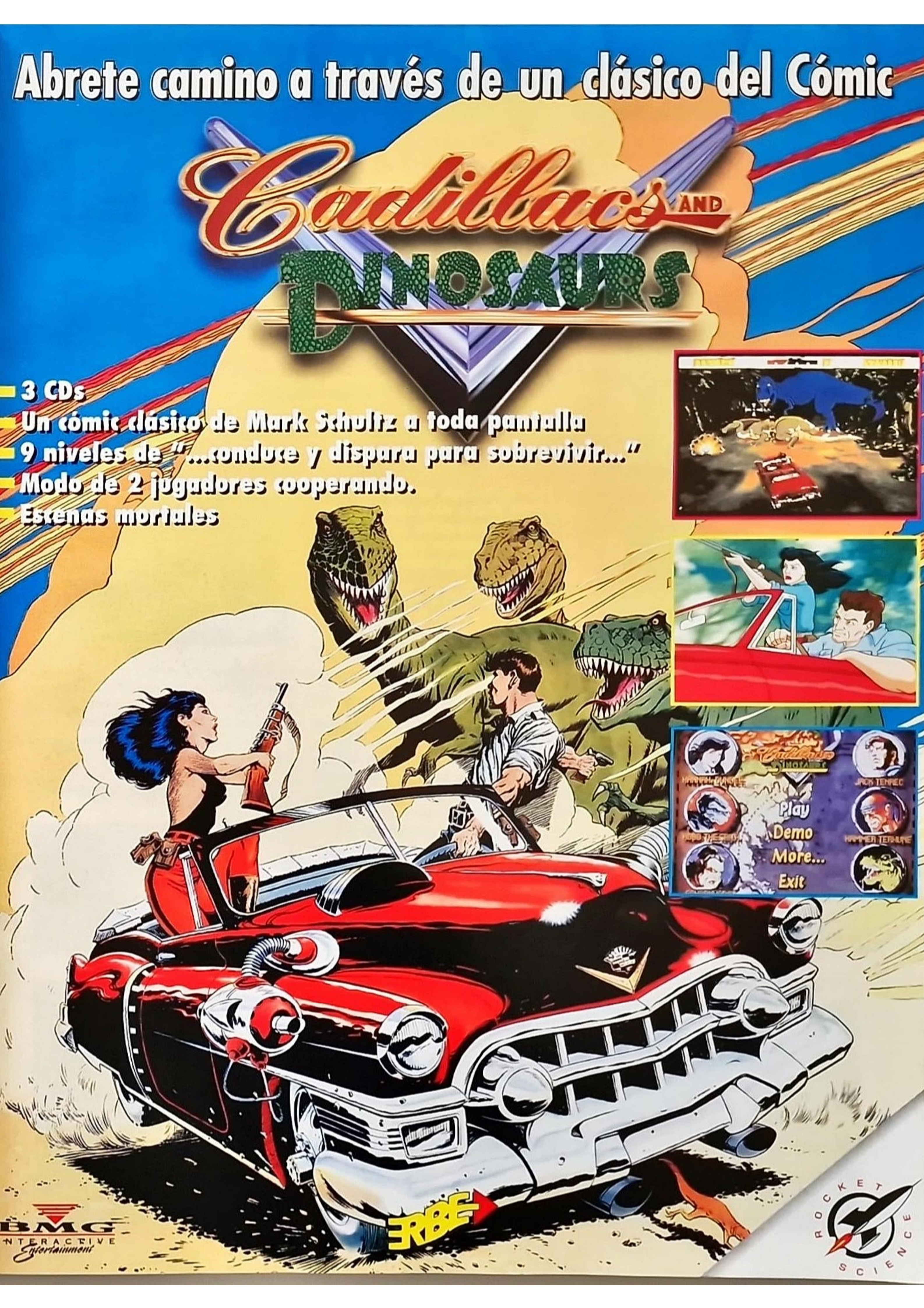
ACTUANDO A LO PERRY MASON

In the First Degree va a sorprender a todos los que lo vean por primera vez, tanto por su calidad gráfica, como por los sonidos y por lo escabroso y realista del argumento que tanto se da hoy en día.

Si te gustaban las series de televisión como Se ha escrito un crimen, Perry Mason o Remington Steel por nombrar algunas del género detectivesco, In the First Degree es, sin duda, el juego que va a ocupar tus próximos días al completo.

● CARLOS F. MATEOS

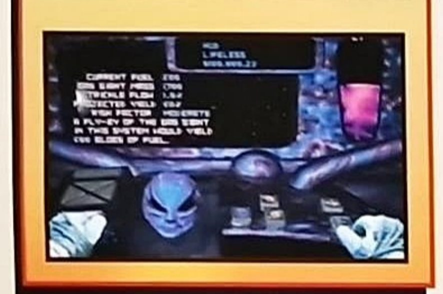




Abrete camino a través de un clásico del Cómic
Cadillacs AND Dinosaurs
3 CDs
Un cómic clásico de Mark Schultz a toda pantalla
9 niveles de "...conduce y dispara para sobrevivir..."
Modo de 2 jugadores cooperando.
Escenas mortales
JACK TENREC
HAMMER TERHUNE
Play
Demo
More...
Exit
BMG
INTERACTIVE
Entertainment
ERBE
ROCKET SCIENCE

Ficha Técnica

OK Preview:	MILLENIA
Tipo:	ESTRATEGIA
Compañía:	GAMETEK
Distribuidor:	PROEIN, S.A.



Viajeros de las estrellas

La colonización de lejanos mundos es uno de los principales recursos del género de la estrategia. Si le unimos unas pequeñas gotas de arcade espacial, tenemos *Millenia*.



No es un tema nada nuevo en nuestro ordenador, desde la clásica saga de *Elite* hasta las últimas novedades como puede ser *Alien Legacy*, la estrategia espacial siempre ha constituido un tema apasionante para su simulación en un ordenador.

En la gran mayoría de los casos, nos encontramos en el puente de mando de una nave espacial. Allí se encuentra el mapa estelar y hay que elegir un posible destino que nos lleve a la grandeza o a la desgracia.



ASISTENTE VIRTUAL



Millenia sigue los mismos esquemas, aunque cuenta con la gran novedad de un asistente virtual que nos guiará por las diferentes vistas de la nave y la función de los múltiples mecanismos que se encuentran bajo nuestro control. Hay varias pantallas de control, cada una con una función determinada, para colonizar mundos, el mantenimiento de la nave o disparar las armas de a bordo.

La filosofía del juego es bastante sencilla, elegir un planeta para su posterior colonización, y en caso de problemas con alguna raza hostil, nuestra nave está lo suficientemente preparada como para contrarrestar el ataque. Esto último no es bastante frecuente, pero sí posible, si nuestro sentido de la diplomacia no es lo bastante agudo.



Esperemos que este juego nos traslade a donde los fanáticos de la ciencia ficción siempre hemos soñado: viajando entre las estrellas.

● ANGEL FCO. JIMENEZ





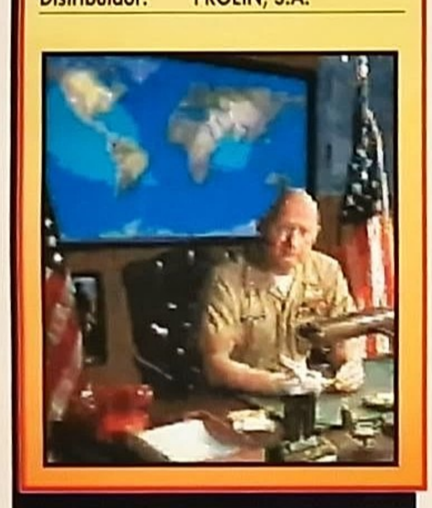




¿Sólo cuentan los ídolos?

Ficha Técnica

OK Preview:	TOP GUN
Tipo:	SIMULADOR
Compañía:	SPECTRUM HOLOBYTE
Distribuidor:	PROEIN, S.A.



Una película que lanzó a un actor al estrellato. Tom Cruise le debe mucho a *Top Gun*, un film de acción con algunas gotas de romanticismo. En definitiva, una buena receta para el éxito, que ahora es aprovechada por la informática para un nuevo simulador de vuelo.

Hace mucho tiempo que nos dimos cuenta de que con la abundancia de simuladores que existían, ninguno hacía referencia a *Top Gun*. El film que protagonizaba Tom Cruise popularizó enormemente el ambiente que rodea a los pilotos de élite. Su estreno, a mediados de los años 80, provocó la subida de venta de cazadoras de pilotos y, en general, un interés por todo lo que se refería a la aviación.



A partir de aquella época, los simuladores para ordenador empezaron a surgir por todas partes. Pero ninguna compañía se atrevió a lanzar un juego basado en la película, sobre todo por los cuantiosos derechos que había que pagar. Han pasado los años y por fin tenemos *Top Gun* para nuestros ordenadores.

IMAGENES DESDE EL AIRE

Como era de suponer la intro de *Top Gun* toma escenas de la película. Por algún tipo de problemas con la productora cinematográfica, no aparecen los actores originales de *Top Gun*. Lo siento, pequeñas. Han sido sustituidos por actores de la actual televisión americana bastante populares en EE.UU., pero desconocidos en el nuestro. La música sí ha sido respetada y la podemos oír en el juego, además de composiciones creadas especialmente para él.

El objetivo es el mismo. Pertenecemos a la "élite" de la marina norteamericana y, a través de una serie de misiones a lo largo de todo el mundo, debemos dejar en buen lugar la bandera de las barras y estrellas.

Ante todo, *Top Gun* es un juego más sencillo que otros de su mismo género. Pero aun así es muy recomendable el uso de joysticks de última generación. De lo contrario, un hermoso avión puede estrellarse si no tenemos cien mil dedos al usar el teclado.

● ANGEL FCO. JIMENEZ













Ficha Técnica

OK Preview:	GRAND PRIX 2
Tipo:	DEPORTIVO
Compañía:	MICROPROSE
Distribuidor:	PROEIN, S.A.



Tras los pasos de Ayrton Senna

Si la primera parte de este juego causó sensación entre las filas de seguidores de los simuladores de conducción deportiva, su sucesor va a conseguir que hasta los más exigentes en cuestión de software lúdico disfruten de lo lindo.

Mucho tiempo ha pasado desde que la primera parte de *Grand Prix* se pusiera al alcance de todos nosotros y, por supuesto, las capacidades tecnológicas han aumentado enormemente y, si bien, la calidad que ofrecía éste era impresionante en relación a los equipos de que disponíamos en aquellos tiempos, ahora no tenemos nada que decir para mostraros la calidad que se ha podido alcanzar con esta segunda parte.

CAMARAS MULTIPLES

Esa es la mayor diferencia que separa a las dos entregas de *Grand Prix*, ya que desde que en la primera parte no existía más que una vista en primera persona que ofrecía el cuadro de mandos de nuestro vehículo y la carretera por la que conducíamos, ahora vamos a poder disfrutar de múltiples cámaras que van a dar toda clase de detalles y ángulos, tanto de los coches, como del circuito en sí. Además, al haber sido realizado en dos versiones, una de VGA y la otra de SVGA, hace asequible a todas las personas el programa, aunque no dispongan de un equipo con demasiadas prestaciones.

Grand Prix 2 va a estar dentro de muy poco tiempo a disposición de todo el mundo y todo nos hace pensar que se va a convertir en la sensación de los simuladores de conducción deportiva de comienzos de año.

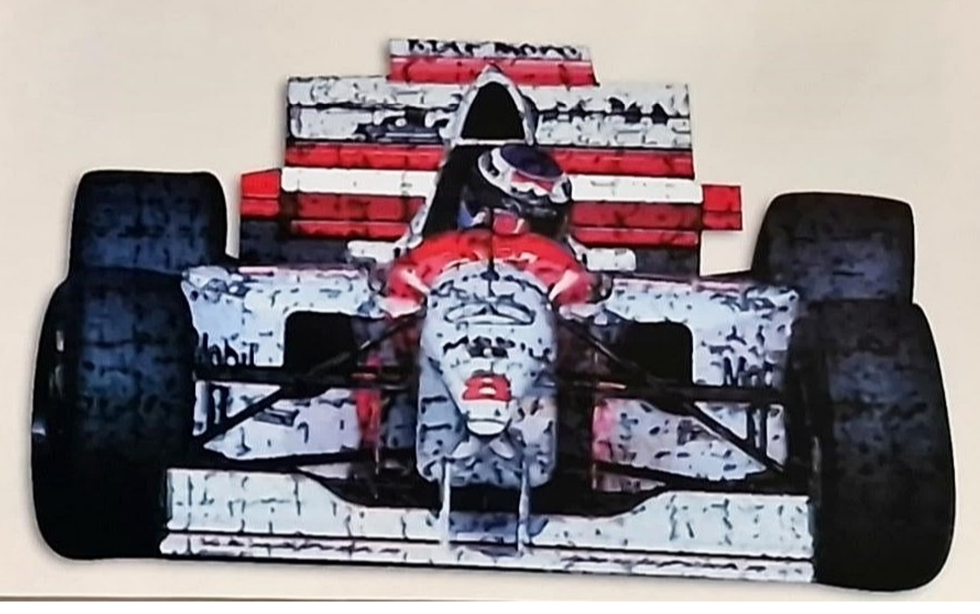
● CARLOS F. MATEOS











Ficha Técnica

OK Preview:	EXTREME PINBALL
Tipo:	PINBALL
Compañía:	DIGITAL EXTREMES
Distribuidor:	ELECTRONIC ARTS

La pasión hecha jackpot

Parece que con el comienzo del nuevo año, también va a llegar una fiebre por los pinball de ordenador y muestra de ello son los numerosos títulos que al respecto están poblando el mercado actual.

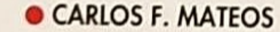
Extreme Pinball va a ser la pequeña aportación a este género por parte de Electronic Arts. Con cuatro tableros diferentes, vamos a poder pasar un muy buen rato a base de golpear a la bola metálica con los flippers y así conseguir el mayor número de puntos. Cada uno de los escenarios está adornado con una serie de imágenes en movimiento que aparecen en la zona inferior de la pantalla, siendo cada una acorde a la situación en la que nos encontremos, o lo que hayamos activado.

La calidad gráfica es insuperable

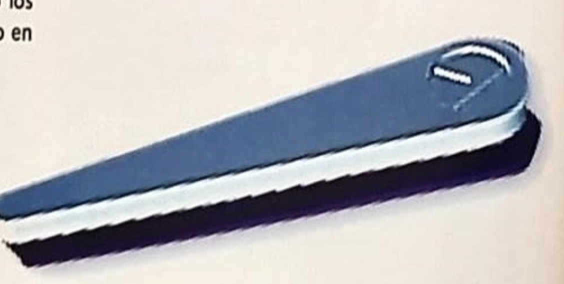


A CUAL MAS DIVERTIDO

Urban Chaos, con las revueltas en una ciudad y la policía como tema; *Monkey Mayhem*, que nos introduce en la oscura selva del Congo; *Medieval Knights*, con el que podremos revivir las epopeyas de los caballeros del medievo y *Rock Fantasy*, o la mejor manera de convertirse en una estrella de rock a base de hacer millones, son los cuatro tableros ante los que nos vamos a enfrentar. Como novedades más sobresalientes, *Extreme Pinball* incluye una serie de animaciones dentro del tablero, como puede ser un brazo que agarra la bola y la lanza hacia otro lado, o una cabeza de orangután que no para de dar vueltas. Los programadores de Digital Extremes han estado muy acertados a la hora de realizar un pinball de estas características y no menos acertados han estado los señores de Electronic Arts al aceptar distribuirlo en nuestro país.



● CARLOS F. MATEOS



Ficha Técnica

OK Preview:	FIGHTER DUEL
Tipo:	SIMULADOR
Compañía:	PHILIPS
Distribuidor:	ERBE



Sobrevolando el objetivo

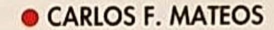
La II Guerra Mundial significó para toda la humanidad un cambio radical en la sociedad, en algunos aspectos para bien y en otros para mal. Pero la cuestión es que es un hecho histórico y, como tal, merece ser recordado de todas las maneras posibles.

Y esta es una de esas maneras. *Fighter Duel* nos pone a los mandos de los aviones de la época, de manera que podamos realizar las diferentes misiones de esa guerra decisiva, desde el punto de vista del escuadrón aéreo. Objetivos de bombardeo a lugares estratégicos, lucha entre aviones y ataques a barcos o comboyes, y toda índole de misiones y escenarios diferentes vamos a poder realizar a los mandos de aviones tan conocidos como los Mustang.

GRAN CALIDAD GRAFICA

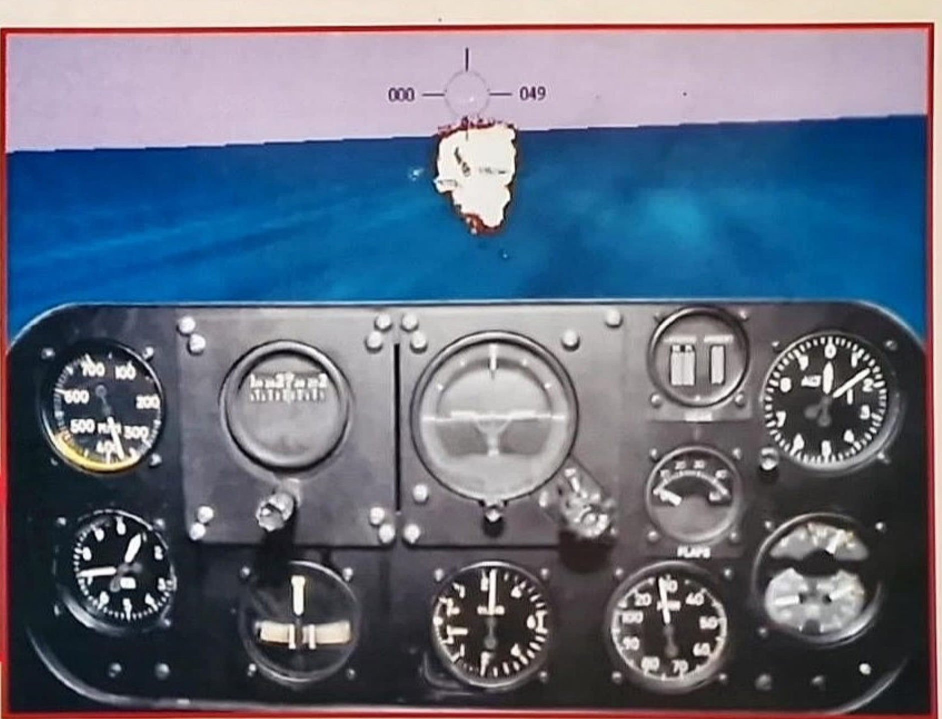
El aspecto gráfico ha sido uno de los apartados más cuidados en el momento de la realización de *Fighter Duel* y eso se aprecia a simple vista, pues la calidad y resolución, tanto de cada uno de los sprites como de los escenarios, es sorprendente y casi parece que están dibujados a mano en lugar de con ordenador. Sin embargo, y aunque esto es algo de elogiar, el exceso de nivel gráfico ha provocado un aumento considerable en lo que a requerimientos de equipo se refiere, por lo que solamente unos pocos afortunados que dispongan de un ordenador de muy altas prestaciones van a poder sacarle todo el partido a este nuevo simulador.

Si eres un apasionado de la historia bélica de la humanidad y, en especial de las dos guerras mundiales, éste es sin duda un título que no puede faltar de ningún modo en tu juegoteca.


CARLOS F. MATEOS









Ficha Técnica

OK Preview:	ANVIL OF DAWN
Tipo:	ROL
Compañía:	NEW WORLD COMPUTING
Distribuidor:	PROEIN, S.A.



Las montañas gemelas



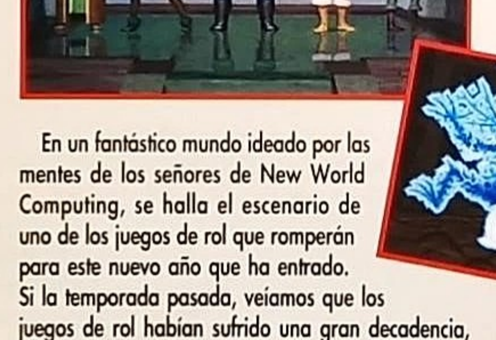
Cuenta la leyenda que las Montañas de Fuego y Hielo estaban muy próximas entre sí. Cada una de ellas guardaba muchos secretos en su interior y pocos los conocen, los demás han muerto. En este momento, empieza un nuevo viaje...



Un viaje lleno de terror y al mismo tiempo de grandes riquezas y proezas. Tierras maravillosas que esperan que alguien en su sano juicio las descubra, porque sus habitantes se han vueltos locos por el miedo. Tal vez las Montañas sepan algo del misterio.







En un fantástico mundo ideado por las mentes de los señores de New World Computing, se halla el escenario de uno de los juegos de rol que romperán para este nuevo año que ha entrado.
Si la temporada pasada, veíamos que los juegos de rol habían sufrido una gran decadencia, recientemente se han visto algunos títulos realmente buenísimos. Anvil of Dawn es uno de ellos.

EQUIPO DE EXPERTOS

Diseñado al estilo que impera ahora, un scroll continuo en 3 D, Anvil of Dawn regresa, de todas formas, a los cánones clásicos del rol. Ha sido desarrollado por dos compañías punteras en el género del rol, como son la propia New World Computing y la no menos prestigiosa DreamForge, responsable de la saga de Ravelonft, y otras creaciones para SSI. Estamos seguros de que tras esta colaboración se esconde una auténtica maravilla.

Aunque todavía se espera un tiempo para la versión definitiva del juego, en las primeras versiones del mismo se puede comprobar que se ha creado un interfaz bastante sencillo de manejar y muy intuitivo. Se ha simplificado el uso de la magia al máximo, adaptándola a una barra de energía que nos indica la potencia del hechizo que lancemos, que, por cierto, en pantalla se presenta con numerosos efectos especiales. Una auténtica gozada verlo.

Anvil of Dawn tiene las premisas de ser un excelente juego de rol, ya que mezcla la tecnología actual con la filosofía de excelentes juegos del pasado como Eye of Beholder, el pionero Bloodwych y muchos más que han pasado al recuerdo y nostalgia de los "roleros" de pro. Esperemos que cumpla lo que promete.

● ANGEL FCO. JIMENEZ





Ficha Técnica

OK Preview:	STONEKEEP
Tipo:	ROL
Compañía:	INTERPLAY
Distribuidor:	ARCADIA







El espíritu de la venganza

Stonekeep fue destruida por las fuerzas del mal, pero un héroe la haría resurgir de sus cenizas. Drake es el elegido, pero necesita de tu ayuda para que todo acabe con un final feliz.



Durante mucho tiempo se hablaba sobre el proyecto Stonekeep. Los rumores indicaban que iba a ser una auténtica revolución en el mundo del rol, pues las primeras versiones existentes ofrecían una calidad gráfica excelente. Pues bien, las promesas se han cumplido y cuando llegó a la redacción la versión definitiva, rápidamente la instalamos, porque la sesión comenzaba...

SALA DE CINE

La introducción de *Stonekeep* está realizada en forma "cinematic", es decir, vídeo a pantalla completa y corriendo como si de una auténtica película se tratara. Como puedes imaginar, necesitarás un equipo muy potente para que puedas apreciarlo con toda claridad. Esta introducción presenta la destrucción de Stonekeep a cargo de un siniestro demonio. Un niño, Drake, ayudado por un desconocido, es el único superviviente de la catástrofe. Pasan los años y Drake regresa a las ruinas.

En ese momento aparece Thera, un espíritu que separa el alma de Drake de su cuerpo, para que nadie pueda utilizar la magia negra en su contra, a través de las ruinas de *Stonekeep.* Pero las cosas se complican porque Thera es capturada y la búsqueda de Drake se centra ahora, no sólo en la salvación de Thera y la de su propia alma, sino también en mandar al infierno al demonio que mató todo lo que amaba.

Todas estas aventuras se han tratado, como decíamos antes, en formato cinematográfico. Las introducciones y demás secuencias de paso han sido rodadas con actores reales, utilizando técnicas de infografía para dar vida a los numerosos efectos especiales que contiene el juego. Como resultado tenemos una perfecta recreación de un ambiente medieval fantástico que tan común es en los juegos de rol. Los misterios son muchos y los peligros también, pero, aunque en un principio Drake comience solo la aventura, a lo largo de ella, se le unirá una serie de valientes que parecen sacados de las novelas de Tolkien.

● ANGEL FCO. JIMENEZ







"El no va más para dar rienda suelta a toda tu tensión reprimida"

- PC Power

"Este podría ser el juego que desplace a Quake y a Doom, y lo más importante, que cambie el nombre del género Doom al género Nukem"

- Game Master

"La flexibilidad de la engine Build significa que se podrá hacer casi todo en Duke Nukem 3D"

- Edge Magazine

"Hace que todos los juegos para PC que hemos visto hasta ahora parezcan bastante pobres, incluyendo a Doom"

- PC Gamer

RESUMEN DE CARACTERISTICAS

- Soporta SVGA.
- Soporta Modem y 8 jugadores en red (modos cooperativo y Comm-bat™).
- Nada bajo el agua para encontrar secretos ocultos e incluso podrás disparar desde fuera hacia adentro del agua o viceversa.
- Ríete y búrlate de tus enemigos con RemoteRidicule™ (RemoteRidicule™ permite a los jugadores enviar mensajes digitalizados de voz a otros jugadores en juego multijugador).
- ¡Libertad ilimitada de movimientos: Salta, agáchate, vuela, anda sobre la luna o viaja en el metro, en vehículos espaciales, transportes, entra en bares, cines y mucho más!
- Armas exóticas de todo tipo, tales como granadas y trampas-láser.
- Increíble entorno interactivo en 3D: ¡Podrás destruir cualquier cosa, empezando por edificios, luces, monitores, cámaras de seguridad, ventanas, conductos de aire, espejos, puentes, paredes, techos y más!

El futuro de los juegos 3D no volverá a ser el mismo



Ficha Técnica

OK Preview:	BIG RED RACING
Tipo:	DEPORTIVO
Compañía:	DOMARK
Distribuidor:	PROEIN, S.A.



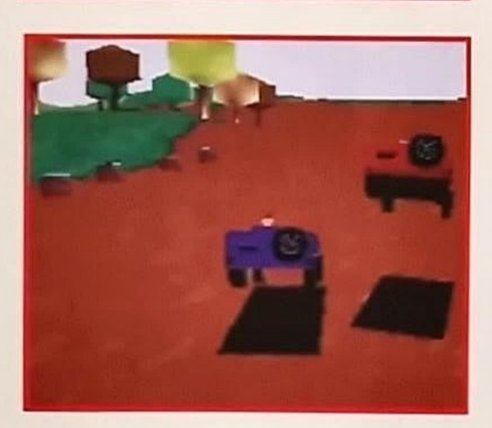
¡Sin parar!



Pon en marcha tu motor. Siente cómo sube la respiración al igual que las revoluciones de la máquina. Dentro de pocos segundos comienza la carrera más extravagante en la que nunca hayas participado.







La idea del juego es muy sencilla. Dirigir cualquier tipo de vehículo en cualquier ambiente. No te extrañe ver lanchas en el río y luego pequeños vehículos "trotando" por el monte. Todo ello aderezado con una gran velocidad y con muchos contrincantes dispuestos a dejarse el pellejo para vencerte.

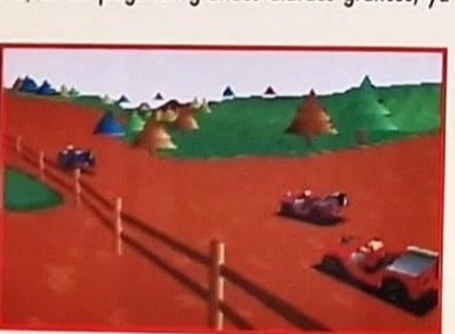
VERTIGO

Big Red Racing, que además viene acompañado con la música que se hace actualmente en Inglaterra, es un juego sin grandes alardes gráficos, ya que se han sacrificado para conseguir la máxima velocidad posible.

En este caso, velocidad significa adicción pues la mayor parte del tiempo lo estaremos pasando evitando todo tipo de obstáculos, así como comprobando que nuestros enemigos van cogiendo terreno, mientras nos quedamos los últimos. Las ansias de ganar y de no pegarnos el gran "morrazo" harán que nos peguemos horas y horas al monitor.

● ANGEL FCO. JIMENEZ









Software de primera calidad a precios increíbles.

¡EN ESPAÑOL!



LABELS UNLIMITED

¡Todo en etiquetas y códigos de barras!.Incluye formatos de etiquetas de la mayoría de los fabricantes y además permite crear cualquier formato personalizado. Incorpora tres tipos deletra Bitstream True Type, herramientas de dibujo,un catálogo de imágenes PicturePak, códigos de barras de 10 estándares diferentes, base de datos con sistema de búsqueda y ordenación de hasta 6 niveles con posibilidad de impresión selectiva de registros y soporte de archivos DBF,ASCII o DIF.Importa 8 formatos de archivos gráficos.

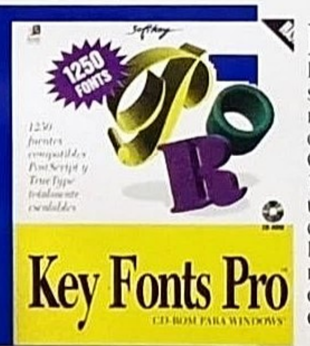
9.950 Ptas



KEY CAD COMPLETE

Es un excepcional programa de cad para usuarios de todos los niveles,con el que podrá realizar proyectos mecánicos, arquitectónicos, de construcción, dibujos técnicos, esquemas eléctricos, diseños de oficinas, remodelación de casas y mucho más, con precisión y a escala perfecta. Key cad complete calcula automáticamente distancias y dimensiones, contiene una librería de 375 símbolos (mecánicos, eléctricos, arquitectónicos, redes...), importa archivos: DXF, IGES y coordenadas XY,exporta archivos DXF, IGES, HPGL, EPS y coordenadas XY, y soporta cooprocesador matemático.

7.950 Ptas



KEY FONTS PRO

El tipo de letra apropiado convierte un simple encabezamiento en un llamativo reclamo, o el texto de una carta en ese documento que no pasa desapercibido. Con Key Fonts Pro podrá disponer de los 1250 tipos de letra más populares, utilizados por los profesionales, sin tener que realizar una gran inversión. Estos tipos de letra son totalmente redimensionables, para que Vd. pueda obtener el mejor resultado en sus trabajos.

7.950 Ptas



KEY COLOR CLIP ART 2.550

Las imágenes profesionales que añadirán impacto a su trabajo. Ahora puede disponer de una increíble colección de 2.550 dibujos a todo color con calidad profesional que abarca diferentes categorías como acontecimientos temporales, deportes de acción, vacaciones, educación, personajes de dibujos animados, actividades profesionales, ordenadores y mucho más. Incluye Power Album, un sistema de organización y visualización de ClipArts, a modo de libro, único por la comodidad que representa y por su gran facilidad de manejo.



Diseño Nº 1195001

Distribuido por: 

C/ Fuerteventura, 15 - 28709 S.S. de los Reyes
Tlf.: (91) 651 90 11 - Fax.: (91) 653 57 97

CUPÓN DE PEDIDO

• Si desea adquirir estos productos, envíe este cupón de pedido por correo o Fax. a:

C.M.C. C/ Francisco de Rojas, 5 - 3º • 28010 MADRID • FAX: (91) 447 67 70

• Si desea recibir información sobre estos u otros productos Softkey, llame al Tlf:

Tlf: (91) 661 97 01

Nombre y apellidos ....
....
Dirección ....
C.P. .... Población ....
Ciudad .... Tlf ....
Fax .... Cif ....

Todos estos precios incluyen I.V.A

☐ Transferencia Bancaria: Banco de Santander C/C Nº 16395, Código Agencia: 1590. Código del Banco 0085 ¡Importante justificante adjunto!

☐ Recibo Bancario (Rellenando el código Cuenta del Cliente)

Código del Banco | Código Agencia | Control | Nº Cuenta

☐ Visa ☐ American Express ☐ T 6000 ☐ 4B

Nº ______ Caduca Final ______

Producto	Unidades	Precio por unidad	Total Pts.
Key Cad Complete, Windows, Español 3,5"		7.950	
Labels Unlimited, Windows, Español 3,5"		9.950	
Key Fonts Pro 1.250, Windows, Español, CD-Rom		7.950	
Key Color Clip Art 2.550, Windows, Español, CD-Rom		7.950	
Manipulado, transporte y seguro	(*)	(**)	900 Pts.
		Total	

(*) Peninsula: Servido por UPS; 24horas.
Canarias y Baleares servido por Paquexpress; 5 a 7 días.
(**) Los gastos de envío, son 900 Pts en Total, hasta un volumen de 4 unidades.

Firma

BULLFROG

UN CUARTETO VENCEDOR

Hace algún tiempo que aparecieron dos títulos de la afamada compañía programadora Bullfrog, a saber, *Hi Octane* y más recientemente, *Magic Carpet 2*, pero ésas no son todas las sorpresas que nos deparan estos profesionales.

CREATIONS

Cuatro títulos más, aún en proceso de programación, vienen a unirse al ya extenso elenco de fantásticos títulos que tiene en su haber dicha compañía.

Cada uno de ellos, nos pone a nuestro alcance un mundo completamente diferente, pero lleno de acción y diversión. Gracias a los nuevos lanzamientos de Bullfrog vamos a poder desde introducirnos en las más oscuras mazmorras, únicamente ayudados de nuestra magia y nuestro fuerte brazo, hasta llevar las gestiones de un hospital público, con todo lo que eso conlleva.

Cuatro nuevos lanzamientos



SYNDICATE 2

FANTASTICOS EN SU ESTILO

El primero de ellos, bautizado con el nombre de Theme Hospital, es un divertido y envolvente simulador en el que deberás llevar a cabo las labores que tiene el director de un hospital público. Para ello vamos a movernos por toda la instalación al más puro estilo de juegos como *Theme Park*, juego que también pertenece a esta compañía. Desde acomodar los quirófanos con la maquinaria más avanzada, hasta cuidar al público visitante con cafeterías, máquinas de bebidas, salas de espera, etc.

DUNGEON KEEPER

Dungeon Keeper es un arcade-rol que nos introduce en la piel de un grupo de héroes, cada uno experto en un arte, que van a tener que introducirse en unas tenebrosas cavernas repletas de monstruos y alimañas contra los que deberán emplear todas sus habilidades. *Dungeon Keeper* goza de dos vistas diferentes, una cenital desde la que podemos presenciar a nuestro grupo al completo y una en primera persona que nos dará todos los detalles de la mazmorra bajo esta perspectiva, con el aumento de realismo que eso conlleva. El juego recuerda enormemente a un clásico que allá por mediados de la década de los ochenta hizo furor en todas las salas recreativas. Por supuesto, nos estamos refiriendo al *Gauntlet*.

Creation, el tercero de los títulos nos introduce en la cabina de un submarino futurista que tendrá que explorar todos los confines del océano y afrontar los más insospechados peligros.

Por último, el más esperado de todos, *Syndicate 2: Corporate Wars*, que de nuevo nos pone al mando de un grupo de cyborgs pertenecientes a tu corporación, que deberán eliminar a los de otras que estén por la zona que pretendes dominar. Entre las novedades que incluye, cabe destacar dos. La primera es el aumento de opciones, armamento y utensilios que supondrán un reto mayor al que nos ofreció la primera parte y la segunda es el cambio de tipo de perspectiva, ya que de ser simplemente tridimensional, como ocurría con el predecesor, es completamente variable y depende del lugar donde estén nuestros personajes, es decir, el escuadrón va a permanecer constantemente en el centro de la pantalla y lo que va a girar son los edificios, calles y objetos que haya en la pantalla, lo que da un efecto de profundidad fantástico.




THEME HOSPITAL



UN FUERTE COMIENZO DE AÑO

Todo apunta a que Bullfrog sea una de las compañías que más fuerte vaya a pisar durante los primeros meses del año 1996 y eso no hace falta demostrarlo más que con los cuatro títulos que aquí han tenido su hueco.

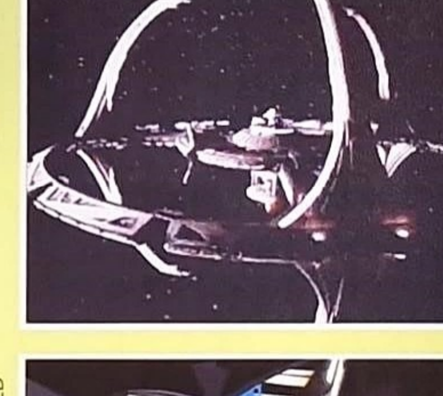
Esperamos con ilusión que los Reyes Magos de Bullfrog nos traigan un paquete lleno con los nuevos títulos de esta compañía.

EL AÑO NUEVO DE VIACOM NEWMEDIA

Viacom Newmedia, multinacional americana conocida por todos, ha decidido ponerse a tope en el mundillo del software lúdico y, para ello, ha comenzado la producción de seis títulos que van a dar muy fuerte en todos los terrenos habidos y por haber.

De la mano de C.I.C., antigua y profesional distribuidora de películas de vídeo y muy recientemente de software lúdico, Viacom Newmedia va a introducir de lleno en nuestro país un sexteto de maravillas de la programación, que van a llamar la atención de todos los aficionados a los juegos de ordenador a quienes les gusten estilos tan dispares como la música, las aventuras gráficas o los educativos.


MTV UNPLUGGED


DEEP SPACE


DEEP SPACE

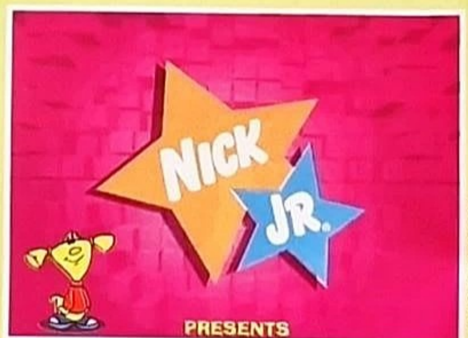
A continuación os vamos a ofrecer una breve relación de los próximos lanzamientos que Viacom Newmedia tiene previsto hacer en nuestro país.

DESDE EL CONGO HASTA EL ESPACIO EXTERIOR

El primero de la lista es *Congo*, una aventura en primera persona, que se basa completamente en el argumento de la película. La misión será encontrar la antigua ciudad de Salomón, oculta en alguna parte de la selva del Congo, evitando a toda costa ser exterminado por los peligros con los que nos encontremos. Dicho juego funcionará bajo el entorno Windows, en su versión 3.1 o en Windows 95.

Beavis and Butthead es una divertida y ridícula aventura gráfica que tiene como protagonistas a las mascotas de la MTV, que dan nombre al juego y que son algo así como Zipi y Zape pero mucho más impresentables y gamberros. Este funcionará bajo Windows 95.

MTV Unplugged es un programa de música, ejecutable únicamente desde Windows 95, que mostrará toda clase de información acerca de grupos musicales que han realizado algún que otro unplugged en algún momento de su carrera. Nirvana y R.E.M. serán algunos de los que aparecerán en este título.



NICKELODEON



Nickelodeon, Play Math! es un divertido programa educativo para niños que cursen el parvulario y en el que, de la mano de Nick, vamos a poder desplazarnos por toda clase de divertidos y sencillos juegos que harán al niño utilizar la inteligencia y la imaginación en todo momento.

Indian in the Cupboard es una divertida aventura gráfica en primera persona, en la que encarnamos a un niño que se pirra por las aventuras del lejano oeste y tiene su habitación repleta de figuritas y libros sobre ese tema. También funcionará exclusivamente bajo Windows 95.



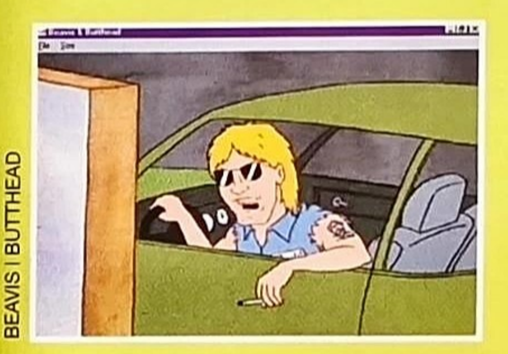
INDIAN IN THE CUPBOARD

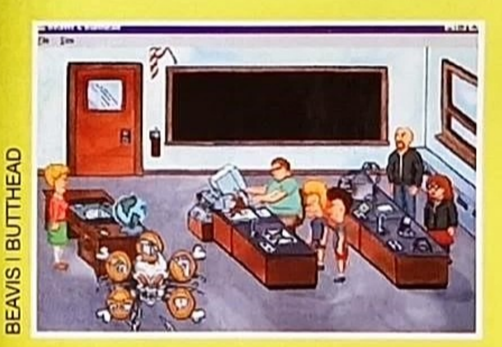


INDIAN IN THE CUPBOARD

Star Trek: Deep Space 9 será uno de los productos más sobresalientes de los que va a realizar Viacom y nos introduce de lleno en las aventuras de la tripulación del Enterprise y todo lo que concierne al maravilloso mundo de Star Trek. Romulanos, ferenghi, betazoides y demás razas se darán cita en un nuevo título que tiene como tema central este apasionante mundo estelar.

CONGO


BEAVIS | BUTTHEAD


BEAVIS | BUTTHEAD

Este va a ser el único lanzamiento de esta compañía que no funcionará bajo Windows, sino que lo hará en el MS-DOS de toda la vida.

SEIS BOMBAZOS DE DIVERSION

Viacom Newmedia sigue demostrando que tiene muchos años de experiencia en el mundo del entretenimiento y no se lo ha pensado dos veces a la hora de realizar seis superproducciones que van a impresionar a todos los que los vean, con gran facilidad.

Aunque están todavía en proceso de programación, todo lo que hemos podido ver nos hace pensar que van a dar muy fuerte, cada uno en su género y eso va a ser una predicción acertada con toda seguridad.

Especial Friendware

LA REVOLUCION DEL *SHAREWARE*

De nuevo tenemos a los amigos de Friendware en estas páginas. Esta vez nos presentan sus productos de más allá de nuestras fronteras. Predominan los juegos de acción y con vista en primera persona, al más puro estilo del famoso Doom.

El mundo del "share" empezó a conocerse cuando un programa de este tipo rápidamente se distribuyó en casi todo el mundo. Nos referimos a Doom que, junto con su segunda parte, han sido los más jugados en la historia del PC, multiplicando su adicción por cien cuando se usa en red.

EN NUESTRO PAIS

Tal fenómeno llegó pronto a España y los programas "share" se volvieron muy populares entre los jugones. Friendware nació para suministrar juegos con calidad en sus versiones "share" y completas.

Desde entonces de sus manos nos han llegado muchos títulos, algunos con más suerte que otros, pero que han hecho las delicias de muchos de nosotros. Por otra parte, como pudisteis comprobar en otro de nuestros reportajes, se han dedicado a promocionar programas españoles ayudando a sus jóvenes creadores a tener un nombre en el difícil mercado de la informática. Desde esta revista siempre se ha apoyado esta iniciativa, ya que todos saldremos ganando y nuestra afición favorita aún nos enganchará más y más.

Pero esta vez, vamos a echarle un vistazo a las más recientes novedades que nos presenta Friendware para Navidades. Todas nos prometen acción sin límites, ya que el género arcade es el que mejor se adapta a la filosofía del "share", al estar compuestos este tipo de juegos por muchos niveles distintos entre sí.



BLOOD



DUKE NUKEM 3D

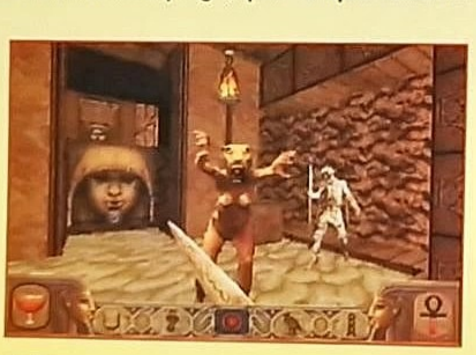
Haremos la presentación de dos nuevas compañías que dentro de poco, eso esperamos, serán conocidas por todos vosotros.

WIZARD WORKS, INC.

Estos chicos seguro que están plenamente enganchados con *Doom*.

No obstante han creado un editor de niveles que consiguió el número uno de ventas en Estados Unidos. *D! Zone* incorpora más de 1.000 niveles nuevos para el susodicho juego, por lo que todavía estaremos más enganchados con esa maravilla de la programación.

Es de destacar la presencia de un nuevo nivel de dificultad, denominado *Pray to God*. Es aún más terrible que el conocido *Nightmare*, por lo que realmente tendremos que rezar a dioses de la guerra (como Marte y Odín) para sobrevivir en esa lucha contra los hijos del Infierno. Nos preguntamos si en algún nivel tendremos que enfrentarnos a varios Cyberdaemons a la vez, así



RUIN



SHADOW WARRIOR


SHADOW WARRIOR


BLOOD


DUKE NUKEM 3D


RUIN

que ya estamos preparando nuestras armas.

También han creado otros editores. *R! Zone* es la adaptación para *Rise of the Triad*. *TV Zone* es la de *Terminal Velocity*, y en plena fase de producción se encuentran *Duke Zone* para *Duke Nukem 3D* y *H! Zone* para *Heretic*.

Todos estos programas cuentan con la posibilidad de crear nuestros propios escenarios. Así que imagina trasladar al ordenador los planos de la casa de tu novio o novia, y convertir a tu suegra en algún Baron Hell o tu hermano pequeño en un insulso Imp. Todo depende de tu imaginación y de la mala uva que tengas, pero seguro que ya nada será como antes.

3D REALMS

Como su nombre indica, esta compañia está especializada en la creación de arcades con perspectiva tridimensional en primeras persona. Para la realización de los juegos han utilizado una tecnología propia denominada "Build" que les ha permitido hacer lo siguiente, bastante novedosos en este tipo de juegos, por cierto.

- Habitaciones con acción real, unas encima de otras.
- Utilización de vehículos móviles.
- Puertas con movimiento lateral.
- Espejos que reflejan la acción.
- Grabación de la partida y luego verla como si fuera una película. Una buena forma de aprender de nuestros errores.
- Uso al límite de las posibilidades de la SVGA.


SHADOW WARRIOR

Los primeros juegos donde podemos utilizar esta tecnología estarán disponibles en un breve espacio de tiempo y son los siguientes:

- DUKE NUKEM 3D. La tercera parte de esta conocida saga se traslada a una futurista Nueva York, donde debemos enfrentarnos a todo tipo de enemigos usando una tecnología de alto nivel. Atención a las escenas "subiditas de tono" que contiene el juego.
- *Shadow Warrior*: Un arcade alucinante. Nos convertimos en un experto ninja que domina prácticamente todas las técnicas de combate conocidas. Las artes marciales son la excusa para uno de los juegos con mayor contenido de sangre por byte cúbico.
- *Blood*: El horror y la acción se convierten en un solo elemento. El escenario es un inquietante castillo poblado de fantasmas y otros monstruos con una sola comida: tu cuerpo y la del resto de ciudadanos del planeta. De ti depende acabar con tan siniestra amenaza.
- *Ruins*: Uno de los juegos que más nos impactaron, pues recrea el ambiente del antiguo Egipto para reconvertirlo en un lugar poblado de momias asesinas y otros seres de las mitologías egipcia y griega tales como esfinges y mantícoras. Gráficamente tiene un aspecto impresionante. Su lanzamiento se efectuará en los primeros meses de 1996.

ANGEL FCO. JIMENEZ


BLOOD


DUKE


RUINS


RUINS

Colección White Label

SIN EXCUSAS PARA NO JUGARLOS

COLECCION WHITE LABEL
DISTRIBUIDOR: **VIRGIN**

Una nueva reedición de antiguos juegos que marcaron un hito en la historia de la programación lúdica vuelve a aparecer en el mercado español bajo el sugerente nombre de *White Label*. ¿Quieres saber cuáles son los títulos que integran la colección?

La colección *White Label* está compuesta de catorce títulos, de los cuales uno es un pack compuesto de cuatro juegos, a cual más impresionante.

Y si asombrosa es su calidad, más asombroso es su precio, por lo que no tendréis perdón si por lo menos no adquirís uno de los títulos que en su tiempo no pudisteis conseguir.

Preparáos porque en este preciso momento va a comenzar un desfile de estrellas que os va a sorprender a todos enormemente.

PRECIOS DE RISA

Esta es la lista de precios de cada uno de los productos que contiene la colección *White Label*. Atentos a comparar sobre todo, la calidad de los títulos, con la irrisoria cantidad que se les ha fijado:

TITULO	PRECIO
DREAMWEB	2.490 ptas.
CANNON FODDER 2	1.990 ptas.
DAWN PATROL	2.990 ptas.
7TH GUEST	1.990 ptas.
INDYCAR RACING	1.990 ptas.
OVERLORD	1.990 ptas.
LANDS OF LORE	1.990 ptas.
SIM CITY	2.490 ptas.
POWER, COEEUPTION & LIES (PACK)	7.500 ptas
KYRANDIA 3	1.990 ptas.
CREATURE SHOCK	1.990 ptas.
STAR TREK 25TH ANIVERSARY	2.490 ptas.
CONSPIRACY	1.990 ptas.
HAND OF FATE	1.990 ptas.

DREAMWEB

Una apasionante aventura en la que la trama de los sueños está siendo rota y tú has sido elegido para repararla y para eso vas a tener que terminar con los siete dueños de las pesadillas que se han metido en los cuerpos de otras siete personas muy importantes socialmente hablando, por lo que la misión será un tanto difícil.





CREATURE SHOCK

Arcade espacial que te introducirá en una misión de rescate en el interior de una base alienígena donde miles de peligros nos acecharán en forma de monstruos espaciales y únicamente contaremos con la ayuda de nuestra pistola láser.

KYRANDIA 3

En la tierra de Kyrandia siempre se pensaba que Malcolm era el malo. En la tercera parte podremos ver que no es así, todo fue un gran error del destino. Acompaña a este personaje en su búsqueda de la verdad.



LANDS OF LORE

Lands of Lore supuso el primer juego de rol de Westwood Studios fuera de SSI. Los creadores de la saga Eye of the Beholder utilizaron toda su experiencia anterior para desarrollar uno de los mejores juegos de rol que se han hecho.



SIM CITY

El *Sim City* clásico de toda la vida tiene ahora el aliciente de una amplia extensión de vídeos que muestran el quehacer diario de todos los habitantes de tu ciudad.

STAR TREK 25TH ANIVERSARY

Conviértete en el capitán de la nave interestelar U.S.S. Enterprise en un universo hóstil, donde la fuerza no lo es todo y una acción verbal es importantísima. Si quieres convertirte en Kirk, Spock, Uhura y demás, éste es tu juego.



7TH GUEST

Impresionante juego de de rompecabezas, ambientado en una mansión encantada donde cada rincón esconde un enigma diferente. *7th Guest* creó escuela en su momento, pues fue el primer juego que incluía dos CD-ROM repletos de información gráfica y sonora.

CANNON FODDER 2



Un impresionante arcade de acción bélica en el que controlarás a un grupo de comandos que deberán realizar diferentes misiones por los terrenos más inhóspitos de las diversas selvas que hay por el mundo.

OVERLORD

Simulador aéreo de la II Guerra Mundial. *Overlord* era el nombre en clave de la gran campaña que acometieron los aliados contra el Eje; entre sus misiones estaba el famoso Día D, en el que se produjo el desembarco en Normandía.



POWER, CORRUPTION & LIES

Un sorprendente pack que incluye juegos tan dispares como impresionante en cuanto a calidad se refiere. A saber: *Doom II*, *U.F.O. Enemy Unknown*, *Fleet Defender* y *Beneath a Steel Sky*.



DAWN PATROL

Un excepcional simulador de vuelo ambientado en la I Guerra Mundial, con una excelente calidad gráfica y sonora, en el que muchas horas de juego están aseguradas, no sólo por su calidad, diversión y jugabilidad, sino porque además todas las misiones son personalizables en número de oponentes, dificultad, apoyo de aviones aliados, etc.

HAND OF FATE

Por fin, un protagonista femenino en un juego de ordenador. Zanthia, caracterizada por su constante mal humor, debe salvar la tierra de Kyrandia de una terrible maldición que ha propiciado la mano del destino.



INDYCAR RACING

Un simulador de automovilismo deportivo, realmente innovador en todos los aspectos, en comparación con el resto de los juegos del mismo estilo que salieron al tiempo. La sensación de velocidad, los gráficos en SVGA y los efectos sonoros de gran calidad hicieron que se convirtiera en uno de los títulos más comprados del momento.

CONSPIRACY



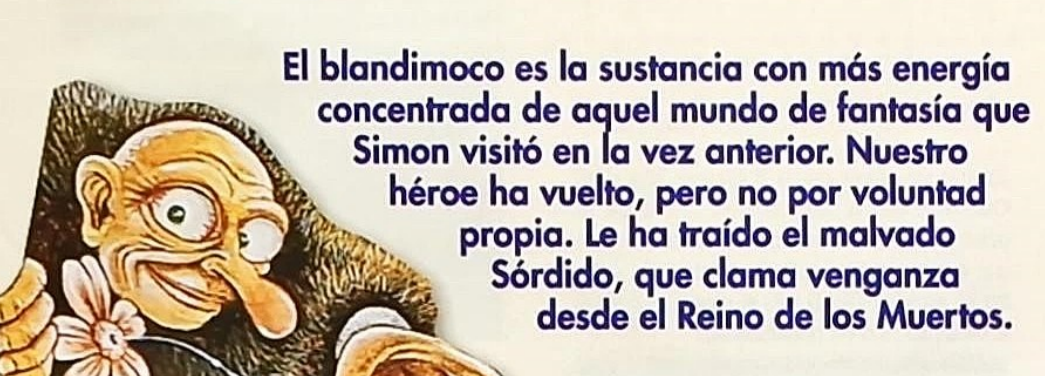
La versión en CD-ROM del juego *K.G.B.* con la aparición estelar de Donald Shuterland en el papel del padre del protagonista. Una aventura policíaca inspirada en los últimos años de la U.R.S.S.

Simon the Sorcerer II

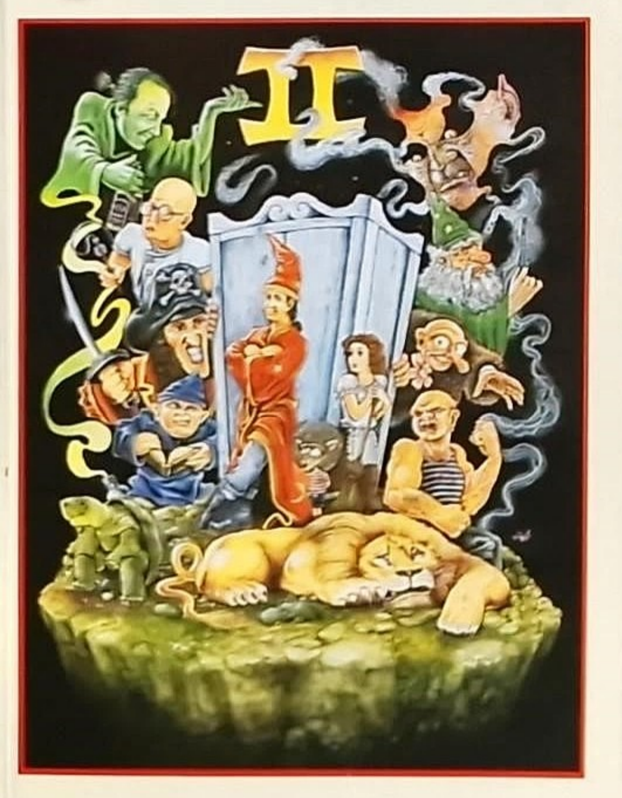
REBELDE CON CAUSA



El blandimoco es la sustancia con más energía concentrada de aquel mundo de fantasía que Simon visitó en la vez anterior. Nuestro héroe ha vuelto, pero no por voluntad propia. Le ha traído el malvado Sórdido, que clama venganza desde el Reino de los Muertos.



Simon the Sorcerer se convirtió de la noche a la mañana en uno de los programas con más éxito en Inglaterra. En el resto de Europa pasó lo mismo, especialmente en nuestro país, donde rápidamente se ha convertido en una de las aventuras gráficas con mayor aceptación entre los usuarios. Sus principales bazas eran una historia bien hecha y el extraordinario sentido del humor que poseían algunas escenas. Ya dijimos en su día que al verlas nos provocaban auténticas carcajadas. Buena parte de la culpa la tuvo la distribuidora, pues hizo una de las mejores traducciones que se recuerdan en este tipo de juegos.



A cambio de un poco de tela para hacernos un traje, debemos recuperar una lámpara mágica con un genio que, por desgracia, está de vacaciones. A dicho genio le conoceremos más adelante en una paradísiaca isla.





VIAJAR POR EL AIRE

Los globos de la mascota Swampling usados con cierta pericia nos pueden llevar a los lugares más insospechados. Lástima que a los pájaros les moleste la invasión de su terreno.



MAGIA CON EL REY





Uno de los momentos más divertidos del juego es la escena del examen de magia con el rey. El pobre monarca no tendrá más remedio que aceptar a Simon como mago real si quiere sobrevivir. El título de mago real nos vendrá de perlas para pasear a nuestras anchas por el castillo.

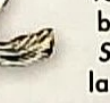
LA LEYENDA DE ARTURO

Simon II parodia innumerables leyendas y cuentos ingleses. Incluso el pobre Arturo y su espada Excalibur no se libran de la burla y aquí tenemos a Simon intentando quitar la espada de la roca con mucho esfuerzo por su parte.









La segunda parte se ha hecho esperar y eso que ha sido anhelada por comentadores de revistas, jugadores y, en general, por todo aquel que está relacionado con el mundo del software de juegos porque va a suponer todo un bombazo.

Simon II es mucho más largo que el anterior, con más personajes y localizaciones, y también con muchos más puzzles, algunos de los cuales, realizados con muy mala idea.

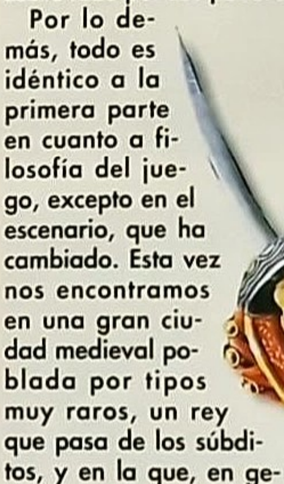
COMO SIEMPRE Y MEJOR

Lo primero que hay que tener presente es el sentido del humor que existe en todo el juego. La saga *Simon* es la mejor para pasar un buen rato y aquí en la redacción nos hemos reído durante horas con las aventuras de este personaje que ya ha crecido, pero que sigue teniendo las mismas ideas de siempre. *Simon II* también se ha traducido al castellano, pero la gran sorpresa es que todos sus diálogos también han sido doblados por profesionales del sector del doblaje, lo que le da una gran calidad en este sentido.



Resulta curiosa la evolución del personaje. Si en la primera parte teníamos a un niño asustado que intentaba ayudar a todo el mundo, esta vez tenemos a un adolescente bastante engreído que no se corta nada en hacer la vida imposible a los demás, y más si son enemigos, pero incluso con el viejo Calipso y su bella nieta Alix, Simon se porta de una forma grosera, pero aún así se ha fijado en Alix, sobre todo por sus poderosas "razones".

Por lo demás, todo es idéntico a la primera parte en cuanto a filosofía del juego, excepto en el escenario, que ha cambiado. Esta vez nos encontramos en una gran ciudad medieval poblada por tipos muy raros, un rey que pasa de los súbditos, y en la que, en ge-



LA CASA DE LOS TRES OSOS



La primera trastada grave que produce Simon es destruir la casa de los tres osos. Robar las cartas privadas de los buzones y entregárselas a banqueros sin escrúpulos puede convertirse en algo muy peligroso para el dueño de la casa, más aún si al mismo tiempo papá oso es el jefe de la policía.



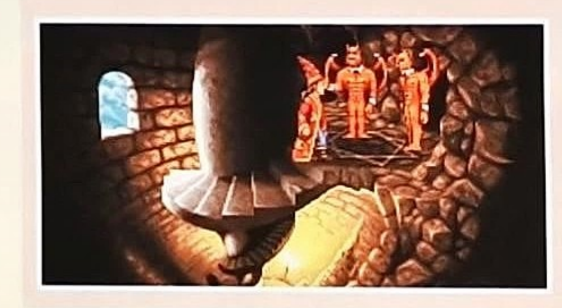


neral, existe un ambiente capaz de hacer perder la cabeza a cualquiera.

SOBRE TECNICA

El estilo de los gráficos también permanece inalterado. Uno puede preguntarse por qué, en esta época de grandes digitalizaciones y escenas renderizadas, aparece un programa de estas características. Tal vez, Simon no sería lo mismo si apareciese en un programa de gran magnitud técnica. El juego tiene un estilo de humor muy cercano al cómic y, sobre todo, al dibujo animado; por lo tanto, los gráficos deben permanecer en esa onda con líneas sencillas, colores muy vivos y fondos dibujados a mano para su posterior escaneado. No sabemos si en futuras continuaciones, el estilo será el mismo, pero de momento es el más adecuado.

VIEJOS AMIGOS



Para todos aquellos que jugaron la primera parte de Simon recordarán con agrado la presencia de dos revoltosos diablillos a los que *Simon* mandó directamente al Infierno. Tienen grandes deseos de venganza, pero para desgracia nuestra son los guardianes del tesoro donde se encuentra el blandimoco.

¡PIRATAS!

Los creadores del juego también parodian otras aventuras. La presencia de piratas recuerda a la saga *Monkey Island*, pero los bucaneros que capturan a Simon son lo suficientemente tontos como para que no causen serios problemas.







El número de objetos también ha aumentado y el interfaz del usuario también ha sido ampliado. Tal vez esto es lo más negativo, pues se podía haber creado una única opción de manipulación de objetos en vez de tantas opciones tales como "vestir", "empujar", "abrir", "dar", etc. que confunden al jugador y sobre todo le hacen la aventura un poco más difícil. En contrapartida se ha utilizado la tecla F10 para que, al pulsarla, nos indique la localización de los objetos de una panta-





LA HERENCIA DEL SWAMPLING



Uno de los personajes más entrañables de la primera parte ha conocido la fortuna en la segunda. El swampling de los pantanos que carecía de amigos, ha montado un negocio de comida rápida y se ha hecho inmensamente rico. Es el lugar donde más veces tenemos que venir para recoger objetos y ver al simpático swampling. La escena de la explosión de la cocina es de antología.



lla. Esto es muy útil para no volvernos locos buscando objetos en una pantalla como sucede en muchos juegos.

Simon the Sorcerer II se ha convertido por méritos propios en nuestra aventura favorita. Tiene homenajes o parodias de multitud de géneros distintos, como puede ser la televisión, la literatura e, incluso, otros juegos de ordenador. La variedad de personajes es tan grande y las posibilidades de interacción con ellos es tan grande, que tenemos juego para mucho tiempo.

Lo dicho, ha entrado directamente en nuestra lista de clásicos y se lleva una excelente nota, porque simplemente es un juego excelente.

ANGEL FCO. JIMENEZ



LA PRINCESA Y EL GUISANTE

La princesa con el mejor tipo que haya visto un juego de ordenador duerme en el castillo de nuestra historia. Tenemos que despertarla de su dulce sueño, pero a cambio recibiremos una jugosa información. Nada de sobrepasaros con ella.

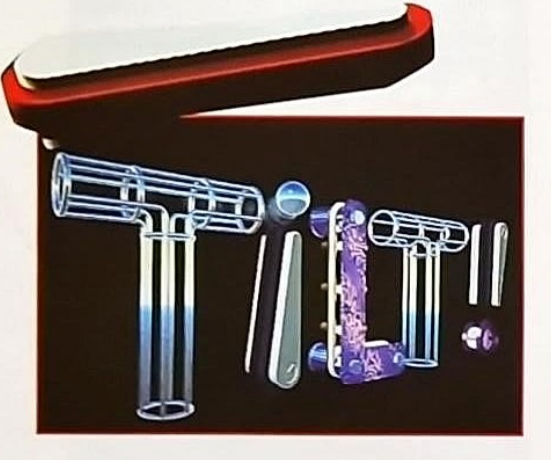




Tilt!

¿Puedes creer que *Tilt!* es el mejor pinball creado para ordenador? Si dudas, sólo deberías ver sus alucinantes gráficos en tres dimensiones.

LIBERTAD DE MOVIMIENTOS







El problema que se presenta al utilizar ideas ya viejas es siempre el mismo: conseguir que el usuario diga: "¡Hombre!, esto ya lo he visto antes, pero cómo mola esta versión." Algo muy parecido ocurre con los pinballs, donde existen multitud de versiones, algunas con más fortuna que otras y un éxito arrollador. Pero en general se trata de un tipo de juego que a todo el mundo gusta. Sus reglas son facilísimas y no tenemos que leer ningún complicado manual de doscientas páginas. Basta con tirar la bolita, manejar los flippers y, si el juego lo permite, mover el tablero del centro o de los lados. Cuanto más sencillo sea un juego, es más posible que su diversión y adicción se dispare.

Cuando Virgin tuvo en mente la idea de *Tilt!*, debió pensar que lo ideal sería hacer un pinball que dejara pequeños a todos los demás. Era una tarea difícil pues algunos títulos de la competencia estaban perfectamente consolidados en el mercado, pero surgió la chispa de la tecnología 3D.





STAR QUEST

Sin duda, es la más fácil de las seis. Con sólo tres flippers para controlar, en cambio ofrece un buen número de animaciones y bonificaciones. Céntrate sobre todo en el *Docking Bay*, que, mediante una selección aleatoria puede conseguir desde 20 millones de puntos hasta la multiplicación de los bonus finales.





MIST & MAJIK

Nuestra favorita. Cuenta con la mejor banda sonora de *Tilt!* En esencia, hay que hacer combinaciones de pociones y armamento para que se iluminen las luces. Al final debemos luchar contra el Dragón de San Jorge.



FUNFAIR

La primera tabla que se nos presenta es sin duda la más colorida y divertida. También es una de las más fáciles para jugar, siendo su principal secreto, iluminar las letras de la palabra FUN. Entonces la puerta del circo se abrirá y en él debemos acertar la máxima cantidad de dianas para alcanzar los ansiados bonus.



VOLVIENDO A LA REALIDAD

Para conseguir un tablero en tres dimensiones en la pantalla, es primordial el estudio de la profundidad visual que deseemos así como el movimiento de la bola hacia nosotros. Todo esto traducido en trabajo de programación significa mucho tiempo y dinero. Pero cuando en Virgin se ponen "pesaditos" para un proyecto, normalmente lo consiguen, y de esa idea surgió *Tilt!*

Este genial invento consigue que realmente nos encontramos ante un pinball en tres dimensiones. Pero como sobre gustos no hay nada escrito, la disposición de la pantalla puede cambiar según quiera el usuario. Tenemos desde una perspectiva completa del tablero, que es la más auténtica y la novedosa en el campo del ordenador, hasta una en tres dimensiones con scroll de la pantalla, según el movimiento de la bola, hasta la clásica de siempre en dos dimensiones. Esta última es para los aferrados a las viejas tradiciones pero que quieran disfrutar de los nuevos tableros.



LA TECNICA ES LA QUE DECIDE

Una cosa es el gusto y otra lo que nos podemos permitir. La resolución del juego depende de nuestro equipo. *Tilt!* es muy flexible en este sentido ya que permite el uso de la VGA normalita con una resolución de 320 x 200, hasta la SVGA en 640 x 480 y la estupenda de 800 x 600. En esta última intervienen muchos factores, sobre todo la rapidez de tu tarjeta de vídeo. Solamente las de última generación, entre ellas las que incluyen el chip S3 de aceleración de gráficos, pueden soportar esta última opción, a cambio de un resultado alucinante. El movimiento de la bolita metálica también es muy acertado, ya que cumple las leyes de la elasticidad, la física o las trampas que pongan los fabricantes de este tipo de máquinas. Ya en serio, el efecto conseguido de velocidad y perspectiva es "bestial".



ROADKING

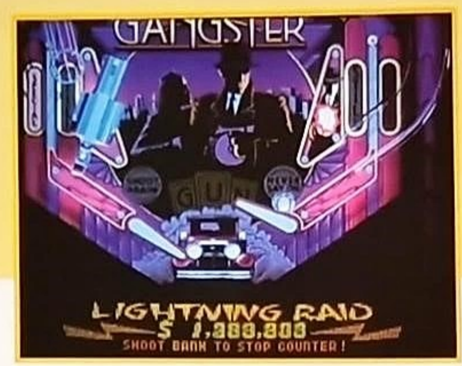
Máxima marcha para la pista más rápida, donde la bola consigue velocidades vertiginosas. En este caso, es muy recomendable jugarla en modo 3D para tener un mejor control. Muy parecida a las auténticas pinball dedicadas al mundo de la autopista. Al pasar por los distintas entradas a túneles y carreteras se activarán las luces de bonus y jackpot.





GANGSTER

La tabla dedicada al mundo del hampa de Chicago es la más pobre de las seis. Es demasiado simple en comparación con las demás. En ella, el principal objetivo es completar las palabras STILL y GUN.





Hasta ahora de acuerdo, *Tilt!* es incomparable en la cuestión gráfica, gracias a su conseguida tecnología en 3D, la resolución de los tableros y la gran cantidad de animaciones que aparecen, tanto en formato vídeo como en el marcador al estilo de las auténticas máquinas de los salones recreativos. Pero si contamos con las excelentes bandas sonoras que acompañan a los distintos tableros, la nota general alcanza aun un listón más alto. Las melodías están grabadas en CD Audio, por lo que es posible escucharlas en cualquier lector CD y están claramente relacionadas con los temas de los tableros. A destacar las de *The Monster* y *Mist & Majik*. Por último, no debemos olvidar los efectos sonoros, muy importantes en cualquier pinball que se precie, y aunque no destacan demasiado sobre otros, de verdad que son muy buenos.

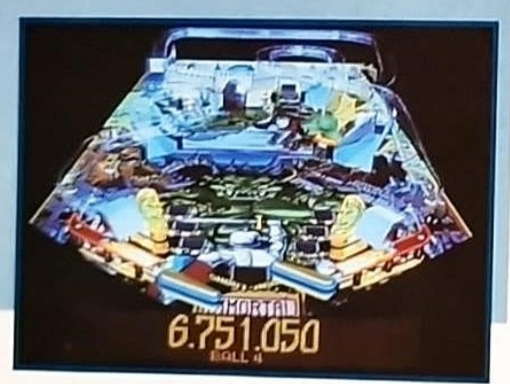
Hemos hecho una breve descripción de los tableros de *Tilt!* en varios cuadros que acompañan al artículo. Cada uno de ellos esconden su pequeña sorpresa escondida, pero, en general, todos ofrecen una calidad sin medida. Si algo debemos echarle en cara a *Tilt!* es su gran dificultad, además de ser muy "tacaño" en la puntuación. Se ha diseñado de tal forma que debemos pasar mucho tiempo en cada tablero para conocer todos sus secretos. Ahora, un secreto a voces: es posible hacer falta o "tilt" muchas veces sin que te penalicen. Una excelente idea.

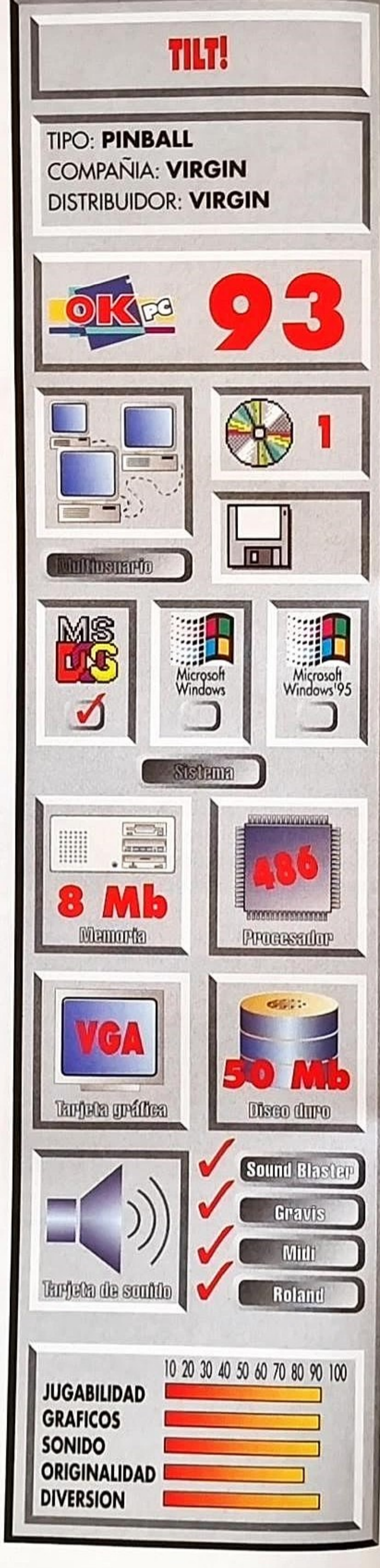
ANGEL FCO. JIMENEZ



THE MONSTER

Lo más tétrico en pinball es *The Monster*. La máxima cantidad de puntos se consigue al completar el monstruo de Frankestein. Otra forma de aumentar la puntuación es mediante el Jackpot Frency, se produce un "multi-ball" y, al introducir las bolas en distintas posiciones del castillo fantasma, los bonus se multiplican por millones. Atención a la banda sonora que recuerda a los grandes clásicos del cine de terror.







Mortal Kombat 3

AL RESCATE DE LAS ALMAS

A pesar de que aún sigue causando furor entre los asiduos a las máquinas recreativas, los programadores de *Mortal Kombat 3* no han podido aguantar la tentación y han realizado esta increíble conversión para deleite de todos los poseedores de un PC.

El mundo se encuentra ante un peligro mucho mayor que con el que se pudo encontrar hace ya algún tiempo, cuando todos los héroes que ya conocíamos tuvieron que meterse en pleno reino maldito para derrotar a Shao Khan. Ahora y tras unos años de preparación, Shao Khan está de nuevo listo para lanzar el ataque definitivo contra todos los terrícolas. Para ello, ha creado una oscura construcción en el centro de su reino, desde la cual ha robado las almas de todos los habitantes del planeta Tierra, exceptuando las de aquellos hombres y mujeres contra los que no pudo hacer nada, gracias a su odio hacia él y su control sobre la mente y el cuerpo. Una vez hubo reunido todo ese poder, conjuró desde los fuegos del infierno a la que en su momento fue su ama-

MOTARO

El rey de la tribu de los centaurianos. Su fuerza es inigualable y lo va a demostrar sobre todos aquellos que osen acercarse a los aposento principales de Shao Kahn. Sus numerosas habilidades de lucha lo hacen prácticamente indestructible.







LIU KANG

Tras la última incursión al Mundo Exterior, Liu Kang se encontró con que era el objetivo principal de Shao Kahn. Como campeón de los monjes Shao-lin, va a tener que defender la Tierra de todos los ataques de las hordas demoníacas.

KUNG LAO

Tras vencer por primera vez a Shao Kahn en el anterior torneo, volvió a la Tierra para entrenar a una nueva generación de monjes Shao-lin, al lado de Liu Kang. Ahora debe regresar a los reinos del maligno para recuperar la paz.



CYRAX

El segundo de los tres prototipos de ninja-robot que han sido creados. Su primera misión es acabar con Sub-Zero para a continuación comenzar su dominio sobre la Tierra.
Al carecer de alma no puede ser detectado por Shao Kahn y eso es un punto a su favor.





SINDEL

Una vez, hace de eso diez mil años, reinó en el Mundo Exterior al lado de Shao Kahn, como su reina, hasta su muerte. Ahora, gracias al poder reunido por el demonio, ha sido devuelta a la vida. Su maldad es sólo comparable a su fuerza.

KANO

A pesar de lo que creían todos, Kano estaba vivo y con más sed de venganza que nunca. Shao Kahn le permitió seguir vivo, dado que necesitaba a un general que entrenase a sus tropas. Ahora está puesto a la cabeza del ejército de las tinieblas para derrotar a las fuerzas de la Tierra.

JAX

Tras fracasar en su intento de convencer a sus superiores sobre la inminente amenaza de los demonios, dejó el ejército, reforzó sus ya de por sí potentes brazos con unos implantes cibernéticos y se lanzó a la aventura junto a Sonya.

SHEEVA

En un principio perteneció a la guardia personal de Sindel, pero tras descubrir que Shao Kahn había contratado a los centaurianos, sus eternos enemigos, como guardia de asalto a la Tierra, se volvió en contra de él y decidió derrotarle.






da reina e invocó a una fuerza mucho mayor que la de los hombres-dragón, como el desaparecido Goro. Los centaurianos se habían puesto del lado de Shao Khan, pareciendo que ya nada le podría parar.

Unicamente un grupo de valientes, decididos a salvar a la condenada humanidad, entraron por un portal dimensional hacia los reinos del malvado demonio.



CATORCE PARA EL PATIBULO

Este es el número de luchadores que en un principio van a enfrentar sus fuerzas para ver quién prevalecerá sobre todos los demás. Hay viejos y nuevos guerreros, dispuestos a lo que sea necesario con tal de conseguir sus objetivos principales.

Entre los veteranos se encuentran Liu Kang, Sub-Zero, Kung Lao, Jax, Sonya, Kano, Shang Tsung y Shao Kahn, y en el lado de los nuevos están Sindel, Cyrax, Kabal, Stryker, Sheeva, Nightwolf y Sektor.





SMOKE

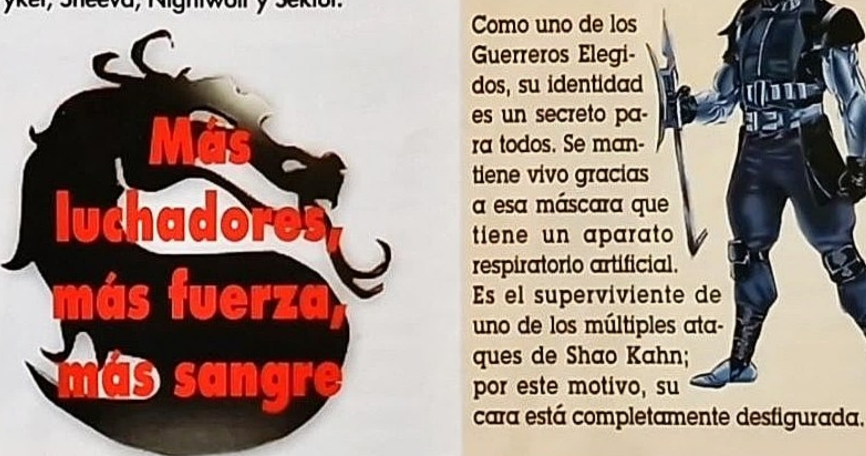


El tercer prototipo de ninja-robot. Durante su programación, un bloqueo en la memoria del ordenador en el que se la estaba introduciendo, hizo que quedase incompleta, por lo que se ha convertido más en una amenaza impredecible para todos que en un objeto que el clan puede manejar a su antojo.

SEKTOR



Otro de los prototipos de ninja-robot. Al comienzo fue uno de los miembros de clan Lin Kuei, que se ofreció voluntariamente para la operación, dada su lealtad al clan. Su misión, al igual que la de sus semejantes, es encontrar y eliminar a Sub-Zero.

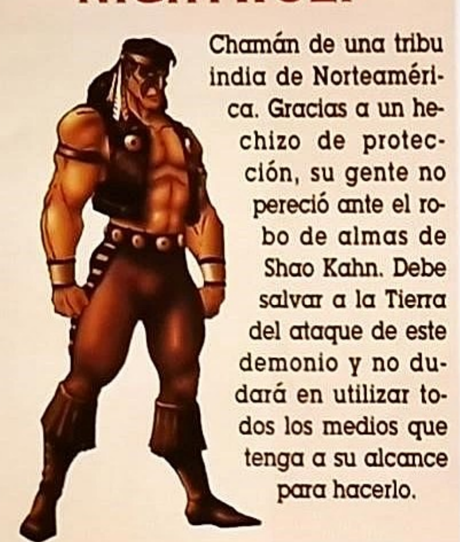


KABAL

Como uno de los Guerreros Elegidos, su identidad es un secreto para todos. Se mantiene vivo gracias a esa máscara que tiene un aparato respiratorio artificial. Es el superviviente de uno de los múltiples ataques de Shao Kahn; por este motivo, su cara está completamente desfigurada.



NIGHTWOLF



Chamán de una tribu india de Norteamérica. Gracias a un hechizo de protección, su gente no pereció ante el robo de almas de Shao Kahn. Debe salvar a la Tierra del ataque de este demonio y no dudará en utilizar todos los medios que tenga a su alcance para hacerlo.



Cada uno de los contendientes tiene sus propias razones para entrar en combate con los demás y, por curiosidades de la vida, todos esos motivos van a recaer en la muerte de Shao Kahn como solución única, por lo que, consiguiendo sus objetivos, salvarán, sin saberlo, a la raza humana.

CARLOS F. MATEOS

STRYKER



Perteneciente a uno de los grupos de defensa armada del ejército, no está dispuesto a permitir que Shao Kahn acabe con toda la vida de la Tierra, por lo que se ha lanzado en solitario a la aventura.

SONYA

Rescatada del Mundo Exterior por Jax y posteriormente informada de la existencia de Kano en aquel maldito lugar, ha vuelto a ponerse en activo para lanzarse otra vez a la aventura junto con Jax.

SHANG TSUNG

El consejero y mano derecha de Shao Kahn. Esta vez está dispuesto a que nadie le derrote y para eso se ha hecho con más poder que nunca y lo demostrará sin el menor género de dudas. Está hambriento de almas y aquellos que osen enfrentarse con él, le servirán de primer plato.

SUB-ZERO

Señalado por la muerte, renunció al clan Lin Kuei en el que llevaba toda su vida. La nueva generación de ninja-robot ha sido programada exclusivamente con la misión de eliminarle, por lo que no sólo tendrá que vencer a Shao Khan, sino que además deberá eludir a los androides asesinos.

SHAO KHAN

El supremo demonio y emperador del Mundo Exterior. Con su poder renovado pretende terminar con toda la inmundicia humana y usar sus almas para su propio provecho.

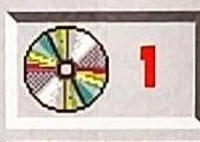
MORTAL KOMBAT 3

TIPO: **LUCHA**
COMPAÑIA: **MIDWAY**
DISTRIBUIDOR: **NEW SOFTWARE CENTER**































TODO EL MUNDO
EN UN MILÍMETRO.



Todas las noticias. Las opiniones. Las mejores fotografías de EL MUNDO en un milímetro. Ya puede adquirir el 1er semestre del periódico EL MUNDO en CD-ROM. Absolutamente todo lo publicado durante el 1er semestre de 1995 reunido en una valiosa y completísima base documental que podrá consultar a través de su PC. Un disco cada semestre.

Con el CD-ROM de EL MUNDO, el primero de la prensa diaria española, nos situamos a la cabeza de la tecnología de la comunicación. Mundired. Bienvenido al mundo del futuro.

1er SEMESTRE 95 A LA VENTA EN SU KIOSCO



Si desea recibir el CD-ROM de EL MUNDO del 1er semestre de 1995 por 3.495 ptas. más gastos de envío y manipulación, rellene este cupón con sus datos y envíelo a: EL MUNDO, Dpto. de DISTRIBUCION, c/ Pradillo, 42. 28002 MADRID, reseñando en el sobre CD-ROM. O si lo prefiere, solicítelo al fax número (91) 586 49 30, o en su kiosco habitual. Oferta válida para todo el territorio nacional. Para envío al extranjero llamar al (34) 1 586 4921. Si aún no tiene los CD-ROM del 1er y 2° semestre de 1994, también los puede solicitar por el mismo precio/unidad.

DESEO RECIBIR EL CD-ROM DEL 1er SEMESTRE '95 ☐

NOMBRE Y APELLIDOS: PROFESION: EDAD:

EMPRESA: N.I.F.:

DOMICILIO: POBLACION: PROVINCIA:

TELEFONO: C.P.: CD 1er SEMESTRE '94 ☐ 2° SEMESTRE '94 ☐

☐ Contrareembolso ☐ Tarjera Crédito ☐ VISA ☐ AMEX Nº Tarjeta ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Fecha Caducidad: ____________

Si desea Vd. recibir futuras informaciones, por favor marque con una X la siguiente casilla. ☐ Firma:



Aliens



El espacio es la promesa del futuro. Incontables planetas que explorar, fuentes de energía inagotables, minas con metales preciosos situadas en lejanos asteroides. La humanidad formando su primer imperio estelar. Mientras, ellos esperan ...



SOMBRAS EN LA OSCURIDAD

A mediados del siglo XXII se creó una organización denominada "Colonial Intelligence Command" encargada de la terraformación de mundos desiertos. Era una tarea dura pero gratificante, ya que donde antes no habia nada, en unas pocas décadas empezaba a surgir la vida.

Sólo unos pocos valientes se atrevían a cumplir dicha misiones, pero todo empezó a complicarse cuando surgieron los primeros informes sobre colonias atacadas por unos extraños seres, de gran fuerza y altamente mortales. Se los empezó a conocer como "Aliens". Tras el incidente de la nave "Nostromo" del que sólo quedó una superviviente, los "Aliens" fueron temidos por todo aquel que viajaba por la fronteras del espacio conocido.



Gráficos excelentes y una trama muy cuidada

En esa situación se encontraba la tripulación de la USS Sheridan. Tras una rutinaria misión de terraformación, el sistema MOM de la nave detuvo el viaje de vuelta a casa al recibir una llamada de auxilio de una de las colonias exteriores. El paralelismo con el caso "Nostromo" era bastante evidente.



MISION DE SALVACION

Henry Hericksen, el comandante de la misión, tenía una difícil tarea que llevar a cabo y es donde entramos en acción nosotros, ya que es a partir de este punto, cuando Henry está bajo nuestro control.

Planteado como una aventura gráfica, con situaciones de combate incluidas, Aliens es el último producto de Cryo. El nombre de esta compañía es lo suficientemente prestigioso como para reconocer que estamos ante un producto de alta calidad, y así es técnicamente, tanto a nivel gráfico como sonoro, aunque falla



en la jugabilidad del mismo, debido al desarrollo tan lento que tiene, ya que se tarda en conseguir avanzar con él.

La historia, basada en las películas de aliens, y más concretamente en los comics de la Editora Dark Horse, a pesar que ya es muy conocida por todos, tiene el encanto de enganchar a cualquier aficionado a la ciencia ficción. Henry debe conseguir las coordenadas del planeta donde los aliens están haciendo de las suyas, y una vez en órbita, aterrizar y enfrentarse a lo peor.





MAS ALLA DE LA AVENTURA

Manejado totalmente por ratón como buena aventura que es, el interfaz es muy cómodo de usar. En primer lugar, se han facilitado mucho la búsqueda de objetos y escenarios en pantalla, ya que el cursor nos indicará los sitios adecuados donde podemos interaccionar, tales como coger objetos, o entrar a nuevas secciones de la USS Sheridan.

Asimismo se han facilitado mucho los diálogos, que por cierto están totalmente digitalizados, en inglés claro. La importancia de los diálogos es vital en todas las aventuras, y sobre todo en ésta, pues al principio del juego, tenemos la sensación de estar totalmente dormidos. No en vano lleva el personaje crionizado 6 meses, y todos los miembros restantes de la tripulación les parece extraños. Justamente aquí es donde se puede empezar a coger "miga" con el juego, ya que tenemos que averi-

ESCENA DE MUERTE



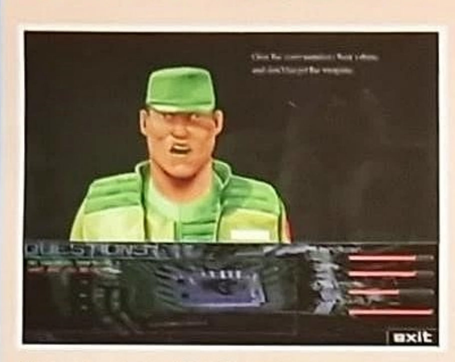
Considerada junto con "El Exorcista" como la película que más miedo ha dado en una sala de cine, "Alien" delegó para la posterioridad una de las imágenes más impactantes que haya creado el séptimo arte. Enfrentarse al rostro de la muerte más salvaje es una experiencia traumática para el observador y la última para la víctima.

SISTEMA DE A BORDO

La importancia de los ordenadores en el mundo futurista de Alien se puede ver en las películas y los comics que se han hecho. Estas máquinas denominadas "madre" en general, son las encargadas del control de las naves y de la supervivencia de la tripulación. Algunas veces guardan en su programación ordenes perversas provenientes de las altas esferas



LA TRIPULACION



A bordo de la USS Sheridan encarnamos el papel de Henry Hericksen, el comandante de una misión que tiene como principal objetivo la terraformación de planetas estériles para la vida. Nos acompañan: Mac Willians, el capitán de la nave y un excelente navegante; Jack O'Connor, un paranoico que ocupa el cargo de oficial científico, y, por último, la bella Lora McGuiness, deseada por todos los miembros masculinos de la misión; en su interior guarda enormes secretos, pronto los descubrirás.





guar la psicología y las funciones de cada uno de nuestros compañeros. Esta tarea resulta difícil, pero no hay más remedio ya que, cuando llegue la hora de la verdad contra esos "bichos repugnantes", la estrategia de grupo es vital para eliminarlos.

¿Y qué decir de los aliens? Pues que son muy peligrosos como ya conocerás y que no debes dejar ninguno con vida. Los huevos también debe ser destruidos, pues sus habitantes tienen una especial atracción a unirse a la cara del primer despistado que pasar por sus cercanías. Por desgracia, en la nave no existen armas, ya que no es militar, y las únicas que podemos encontrar existen en la colonia. Tu mejor arma de momento es la inteligencia.



INFLUENCIAS CINEMATOGRAFICAS

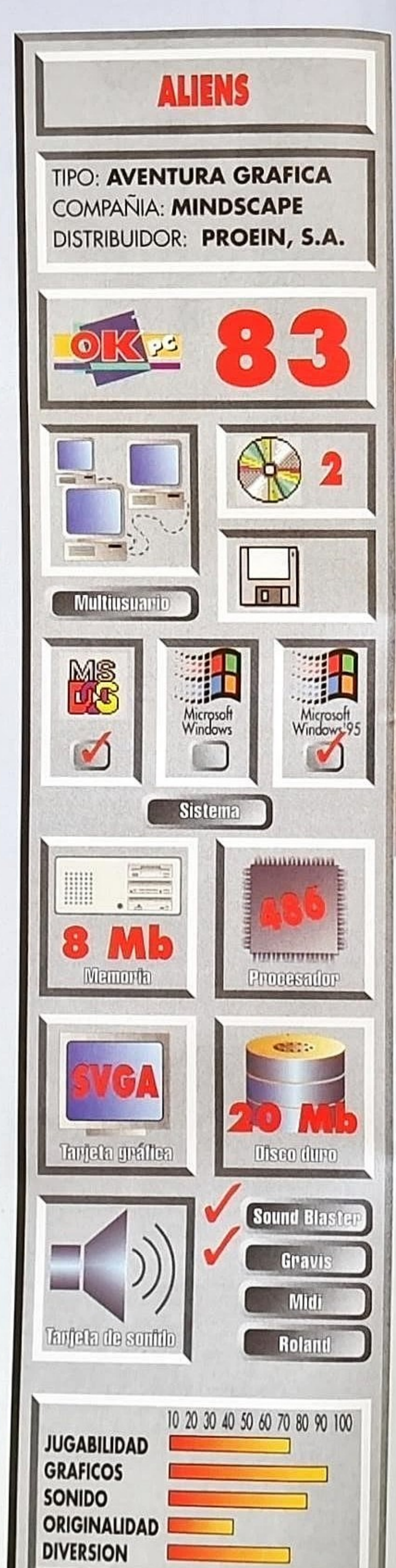
Todo aquel que haya leído los comics sobre el mundo de los aliens, encontrará familiar el ambiente de esta aventura. Mi recomendación es que veas la segunda parte de Aliens, dirigida por Mr. Cameron para comprobar una auténtica batalla contra los aliens. No te alarmes, el juego es una aventura y sólo existen unas cuantas escenas tipo "arcade" con plena acción.

Pero la mayor influencia de las películas es la enorme calidad gráfica que tiene el juego, no en vano, son dos CD-ROM cargaditos de animaciones y diálogos. Los señores de Cryo son unos expertos en crear mundos virtuales y los escenarios de Aliens son asombrosos, ya que simulan perfectamente lo que puede ser una nave espacial del futuro.

Tal vez las facciones de los personajes sean un poco simples, pero en lo que se refiere a entorno y movimiento se han ganado un sobresaliente.

La banda sonora acompaña de forma efectiva a esta peligrosa carrera hacia el infierno. Aliens es un juego idóneo para los seguidores de la serie porque por fin van a cumplir sus sueños de exterminación alienígena.

ANGEL FCO. JIMENEZ



La revista multimedia más completa

Visor Multimedia
Nueva versión
Guías turísticas de Galicia
Y más de 1.200 aplicaciones para DOS, OS/2, Windows, Windows NT y ¡Windows 95!

Ya a la venta el número de enero

Bussiness Backgrounds
Clip-Art
La colección más interesante de Clip-Art de Mediaclips

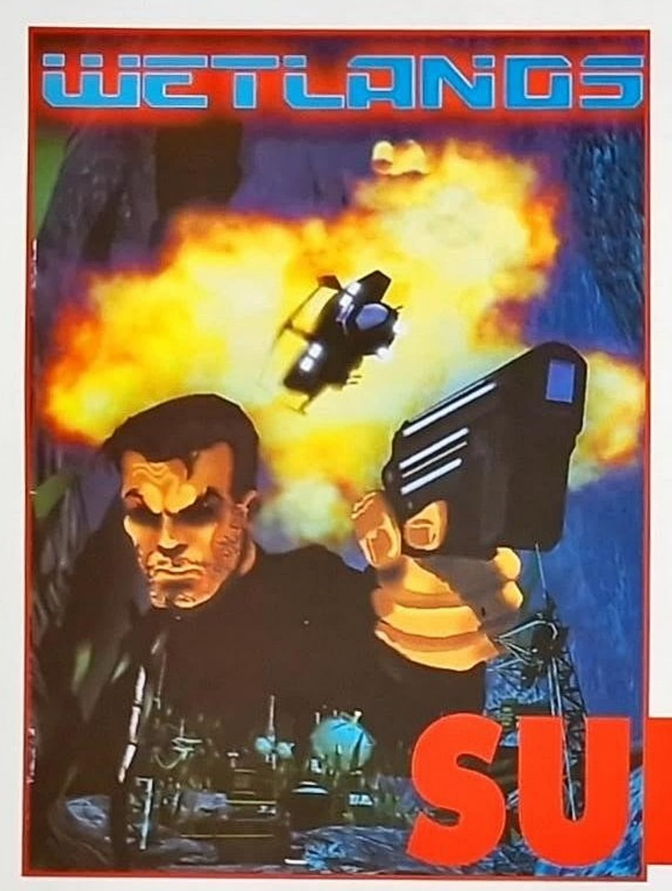
Incluye ¡2 CD-ROM!

Guías turísticas de Galicia: Barbanza y Porto do Son. Nueva versión del Visor Multimedia. Clip Art de Bussiness Backgrouns... y más de 1.200 aplicaciones para Windows '95, Windows NT, Windows, OS/2 y MS-DOS





Wetlands



Wetlands es un muy atractivo shoot'em up en el que nos metemos en la piel de un duro agente secreto en busca de unas pruebas que pueden meter en más de un serio aprieto al gobierno actual, aunque tenga que hacerlo a base de apretar el gatillo de su arma.



GUERRA SUBMARINA



El futuro. La ambición del hombre por conseguir el dominio absoluto sobre sus iguales le ha llevado a cometer la acción más salvaje de toda la historia. Durante unas pruebas en las que tenía que medirse la potencia de un nuevo tipo de bomba, muy superior a las bombas atómicas que anteriormente fueron utilizadas, la enorme explosión desencadenó una ruptura del equilibrio climático, provocando una fuerte tormenta que no amainó durante años, cubriendo prácticamente toda la superficie terrestre. El inventor de esta terrible arma intentó prevenir al alto mando del ejército del problema que podría desencadenarse si se activaba la bomba, pero no le escucharon y, tras el desastre, las culpas recayeron sobre el científico que fue recluido, de forma injusta, en una de las más sofisticadas y seguras cárceles. Sin embargo, una organiza-



UN DURO AGENTE SECRETO

La verdad es que si alguna noche nos encontraramos de bruces al protagonista al que encarnamos, doblando una esquina, el infarto que nos iba a dar está totalmente asegurado; y es que tanto la cara de pocos amigos que lleva siempre, como los dos jamones que tiene como brazos dicen todo con respecto al caballero.



ción, enterada de todas las artimañas que el ejército había realizado para autoexculparse, decidió comenzar una misión de rescate y contraataque en la que la única solución posible iba a ser derrocar del poder a las fuerzas militares. El primer paso iba a ser rescatar al científico, para, a continuación, acceder al centro mandatario del ejército y obligarles, aunque sea por la fuerza, a admitir su falta.

EN EL INTERIOR DE LAS AGUAS

El juego transcurre en su totalidad en el mundo de Wetlands, que es así como se conoce a la antigua Tierra, tras la catástrofe.

Cientos de ciudades submarinas han sido creadas para que la raza humana siga subsistiendo. Tú encarnas a uno de los mejores agentes secretos de la organización. Tu misión va a ser buscar pruebas concluyentes que hagan admitir al gobierno militar la falta que cometió, pero para ello vas a tener que infiltrarte en los lugares más inhóspitos, peligrosos y protegidos del planeta.







¡QUITA TUS SUCIAS MANOS!



En todos los lugares hay un tonto al que no se le ocurre más que molestar a uno de los tíos más peligrosos de la galaxia, como es tu caso. Pero hay veces en las que no conviene liarse a disparos, por lo que un buen "castañazo" en todos los morros debería bastar para hacer que el chalado de turno sobreviva a base de sopas y purés.







Wetlands es en su totalidad un arcade de los de apunta y dispara, aunque la variación de cada una de las fases hace que no parezca siempre lo mismo. En la mayoría de las ocasiones, la situación se presentará en primera persona, aunque a veces habrá niveles en los que tendremos que controlar la nave desde una vista cenital que nos dará mucha más visión de juego.

Es posible controlar el juego mediante ratón, teclado y joystick, aunque os recomendamos escoger únicamente las dos primeras, pues el joystick no nos va a permitir apuntar con toda la precisión que puede ofrecer el ratón, al igual que en las fases en que controlamos la nave desde el exterior, ya que mientras que con el teclado apuraremos mucho más los movimientos, con el mando nos encontraremos con que es casi imposible llevar recto el vehículo.

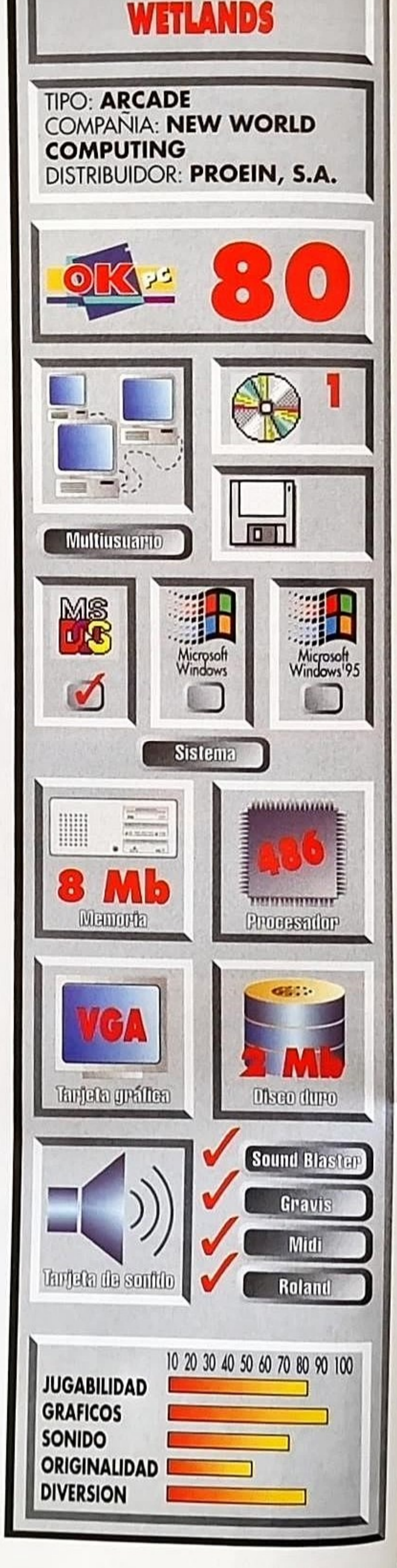












UN COMIC EN ACCION

Entre fase y fase, nos encontraremos con unas impactantes secuencias de introducción, realizadas con dibujos animados que mezclan el estilo tradicional de los cómic de toda la vida con los increíbles efectos especiales de las superproducciones animadas del momento. Resulta increíble ver los movimientos de los personajes que pasan por nuestro monitor, que, más que de un juego de ordenador, parecen de fragmentos de una película.

Los sonidos y las melodías de fondo gozan de una gran calidad, sobre todo si dispones de una tarjeta de sonido con capacidad de MIDI, pues en ese caso, prepárate para escuchar una de las mejores bandas sonoras del momento.

Wetlands funciona bajo MS-DOS en su versión 5.0 o superior, aunque existe la posibilidad de que lo arranques en Windows 95, por lo que todos los que tengan esta plataforma como sistema operativo no tendrán ningún problema a la hora de ejecutarlo.

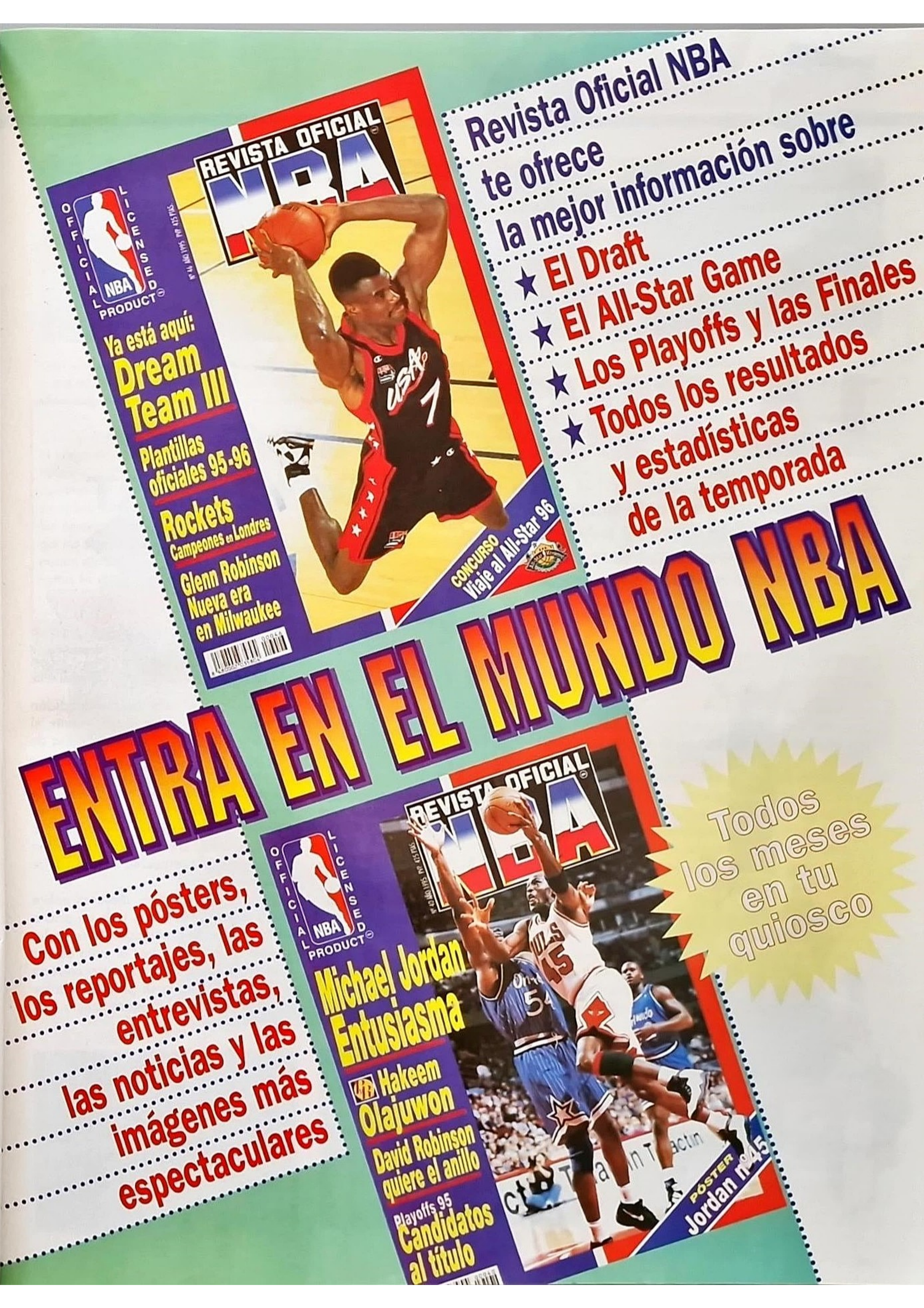
Wetlands va a apasionar a todos los que gozan con juegos que les tienen en todo momento con los nervios de punta y haciéndoles hervir la adrenalina, ya que lo que se dice acción, no le falta en absoluto.

CARLOS F. MATEOS







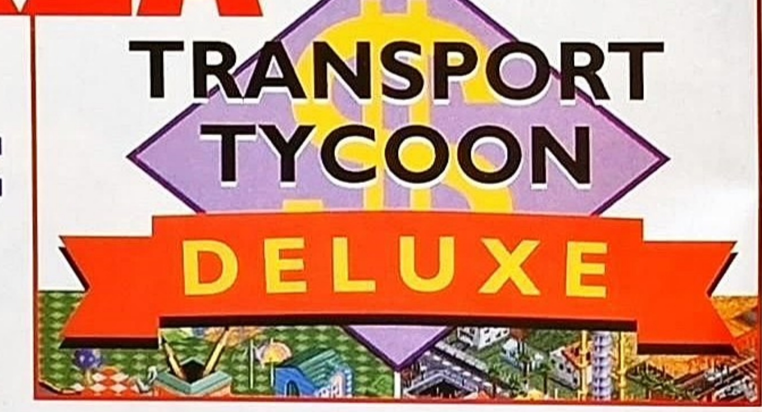


REVISTA OFICIAL NBA
OFFICIAL LICENSED NBA PRODUCT
Ya está aquí: Dream Team III
Plantillas oficiales 95-96
Rockets Campeones en Londres
Glenn Robinson Nueva era en Milwaukee
CONCURSO Viaje al All-Star 96
Revista Oficial NBA te ofrece la mejor información sobre
★ El Draft
★ El All-Star Game
★ Los Playoffs y las Finales
★ Todos los resultados y estadísticas de la temporada
ENTRA EN EL MUNDO NBA
REVISTA OFICIAL NBA
OFFICIAL LICENSED NBA PRODUCT
Michael Jordan Entusiasma
Hakeem Olajuwon
David Robinson quiere el anillo
Playoffs 95 Candidatos al título
PÓSTER Jordan nº45
Todos los meses en tu quiosco
Con los pósters, los reportajes, las entrevistas, las noticias y las imágenes más espectaculares



Transport Tycoon Deluxe

LA UNION HACE LA FUERZA



Los amantes del género de simulación de sistemas están de nuevo de enhorabuena, la edición de lujo del éxito *Transport Tycoon* ya está a la venta con suculentas ampliaciones sobre la idea original.



Haciendo un poco de historia sobre este tipo de juegos nos remontamos a la aparición del clásico *Sim City*, un simulador de ciudad por todos conocido y que ha sufrido numerosas ampliaciones y mejoras hasta llegar a su última entrega *Sim City 2000* en CD-ROM.

PRIMEROS SIMULADORES

El primer simulador de transporte que fue diseñado para jugar en el PC fue, sin duda, *Rail Road Tycoon*, que nos proponía ponernos al mando de una enorme compañía ferroviaria desde los orígenes de las locomotoras hasta la aparición de los últimos diseños como el TGV de Europa. El creador, Microprose, diseñó más tarde una edición de lujo que mejoraba notablemente el diseño gráfico dotando al programa de una resolución en SVGA y algunos efectos sonoros mejorados.

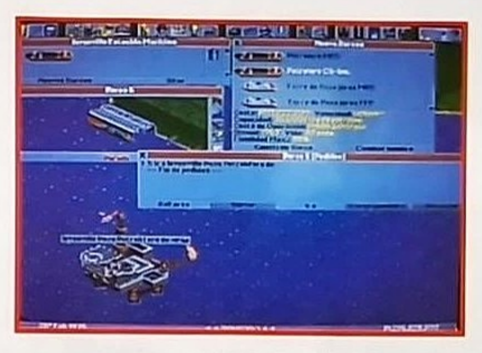
Más tarde salió *A-Train*, del cual hemos comentado hace dos meses la aparición de su excepcional última entrega: *A4 Network$*, creado en esta ocasión por la conocida compañía francesa Infogrames.

En este ambiente de mejoras sobre viejas ideas, Microprose, todo un artista en los juegos de simulación, no se podía quedar al margen y tras el éxito de sus *Rail Road Tycoon* y la primera entrega de *Transport Tycoon* se puso a trabajar urgentemente para ofrecernos esta edi-











ción de lujo que incluye muchas mejoras y no es simplemente un trasbase de la idea original a soporte óptico.

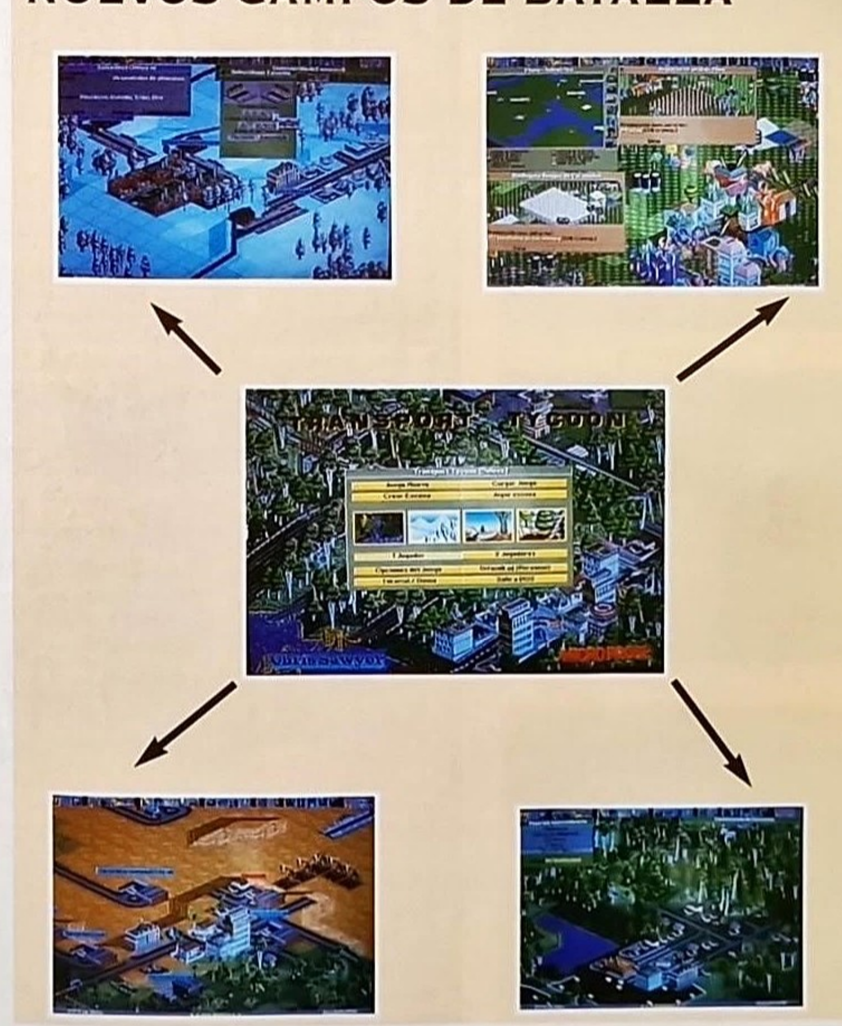
¿QUE HAY DE NUEVO, VIEJO?

El juego original, *Transport Tycoon*, es por todos conocido. Incluso fue portada de nuestra revista. Transport Tycoon es un completo simulador de transporte a todos los niveles: tierra, mar y aire. Pero el juego no sólo se queda ahí, también nos ofrece otras interesantísimas posibilidades como la inversión en bolsa, creación de campañas de publicidad en las ciudades, y un amplio abanico de posibilidades.

En la edición de lujo se ofrecen cuatro escenarios diferentes: el original, uno de fantasía, otro en la alta montaña y el último con paisajes desérticos. Pero por si aun así esto te parece poco, se ha ampliado el juego incluyendo un editor de escenarios que sólo limita a tu imaginación las posibilidades del jugo. Como los señores de Microprose saben muy bien que en ocasiones somos un poquito vaguetes, también se han molestado y han creado una enorme cantidad de escenarios completos con el editor para poder jugar desde el primer momento.

La versión de lujo es multilenguaje y, por supuesto, el castellano está entre los afortunados. La traducción es buena, incluso se han depurado muchos errores de la anterior versión; sin embargo, aún siguen existiendo algunos pequeños problemas como que algún texto se sale de sus cajas originales o que se cambia el nombre de los aviones por otros para evitar, seguramente, algún problema de

NUEVOS CAMPOS DE BATALLA



En esta nueva edición se han ofrecido cuatro escenarios diferentes:

■ CLASICO: Este escenario es el original de *Transport Tycoon* con todas las industrias clásicas de la idea original y las ventajas de conocer el entorno de lucha.

■ SUBARTICO: Este segundo escenario está en una zona montañosa llena de nieve. Las minas de oro, fábricas de papel y procesadoras de comida son los principales motores económicos del entorno. Pero, a grandes rasgos, el escenario de lucha se parece bastante al escenario original por lo que es el más recomendable para empezar con los cambios.

■ SUBTROPICAL: En este entorno tropical alternan la vegetación y las zonas desérticas. En unas zonas, el agua es el principal recurso demandado por las ciudades, mientras que en otras, más montañosas o frondosas, lo más importante es transportar fruta o diamantes. En otras, el petróleo y el cobre son el motor económico.

■ EL MUNDO DE LOS JUGUETES: Este escenario se caracteriza por su psicodelia y enorme originalidad. Todo el escenario está ambientado con toques infantiles, los árboles son golosinas, las industrias principales son azúcar, caramelos, cola, pilas y los bosques son de caramelo. En general, la gran originalidad del escenario y sus enormes gráficos dificultan mucho el juego y tan sólo los más osados encontrarán un reto con estos gráficos.



copyright. La versión inglesa es, sin duda, la mejor opción, ya que el juego, con sus excelentes tutoriales, es muy simple de manejar.

Otra novedad que se ha incluido es la posibilidad de comprar las acciones de la competencia, hasta incluso poder absorber a tus rivales y quedarte con sus líneas de transporte, aunque por desgracia, también con sus deudas.

Si en una partida avanzada ya estás "montado en el dólar", o en la peseta (que ya está incluida en esta versión), puedes incluso crear tus propias industrias donde más te interesen.

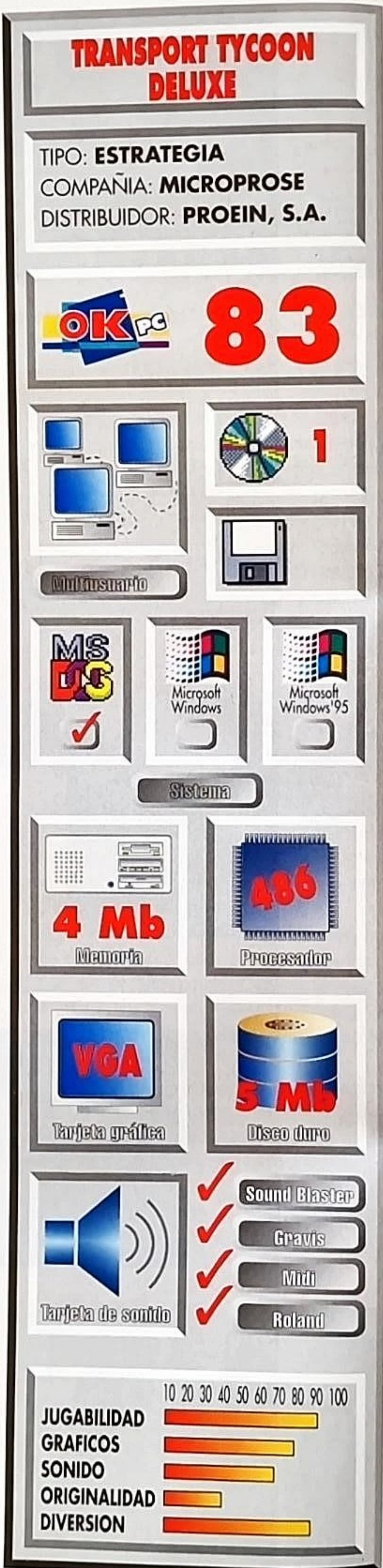


FANTASTICO SIMULADOR

En resumen, *Transport Tycoon Deluxe* es una excelente ampliación de la idea original, que nos ofrece suculentas mejoras como su editor y gran cantidad de escenarios y entornos predefinidos y que gustará enormemente a todos los amantes de este tipo de simuladores económicos, un producto muy recomendable que se puede considerar como la segunda parte de la excelente idea original, siendo mucho más jugable y divertido.

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO








Y


PRESENTAN

CURSOS DE APLICACIONES WINDOWS

El Curso de Aplicaciones Windows está compuesto por 60 entregas que cubren las 14 aplicaciones más importantes en entorno Windows. El Plan de la Obra lo puede ver en modo gráfico a la derecha de estas líneas.

Cada entrega está compuesta por un 11 fichas y un disquete, a excepción de la primera de cada programa que lleva dos disquetes: uno con las utilidades pertinentes y el otro contiene un menú de explicación de todas las utilidades que se suministran.

CURSOS DE APLICACIONES WINDOWS DISCO 1 VOL. 2
ALARMA
SALVAPANTALLAS
WINDOWS 95

CURSOS DE APLICACIONES WINDOWS VOL. 1
Menú y Demostración de las utilidades
A:\SETUP_TP (return)
C:\CURSWIN1\TP (return)
WINDOWS 95

Cada entrega incluye un disquete con utilidades o Cursos Interactivos de gran interés





WORD 6.0
5 ENTREGAS

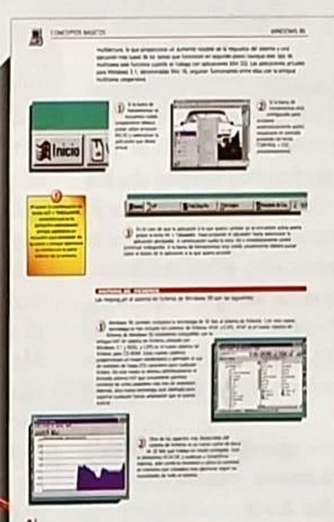
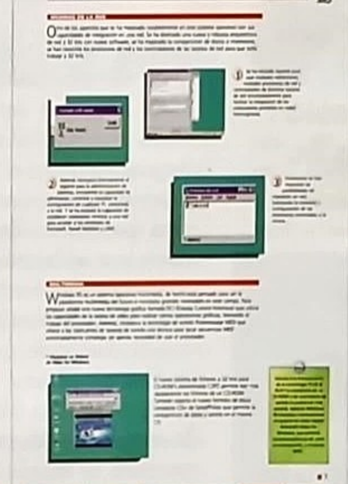








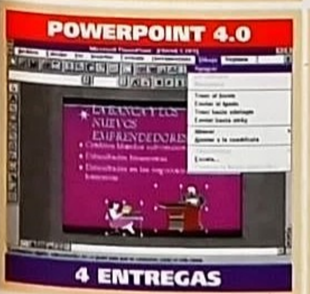
Todos los conceptos se explican en modo "paso a paso", acompañados de una introducción y abundancia de pantallas reales que reproducen la imagen exacta de la aplicación en cada paso.

FREELANCE GRAPHICS 2
4 ENTREGAS

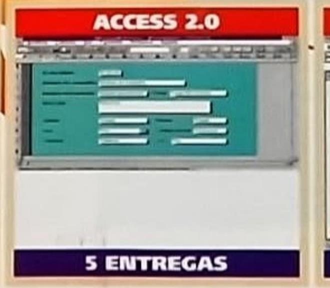


TODAS LAS SEMANAS EN SU QUIOSCO POR SÓLO 795 PTA.







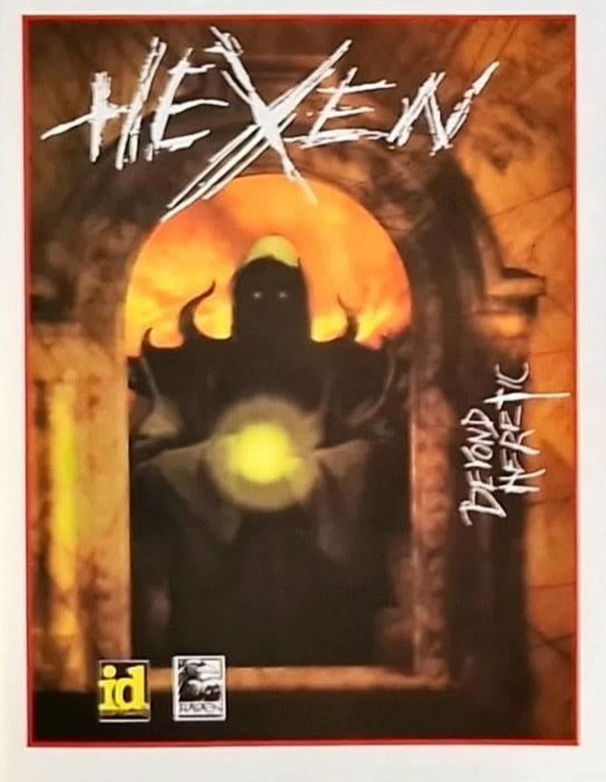


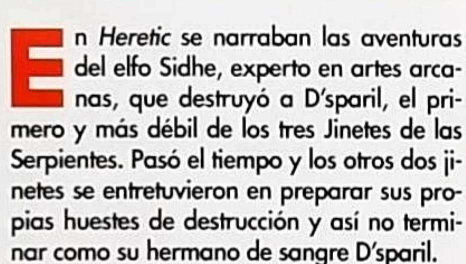


TRES CONTRA EL MALIGNO

HEXEN

La espada y la brujería se han unido en un grupo indisoluble en el que tres héroes con poderes ilimitados van a tener que enfrentarse a los más terrible enigmas que sólo una mente demoníaca ha podido crear.





En *Heretic* se narraban las aventuras del elfo Sidhe, experto en artes arcanas, que destruyó a D'sparil, el primero y más débil de los tres Jinetes de las Serpientes. Pasó el tiempo y los otros dos jinetes se entretuvieron en preparar sus propias huestes de destrucción y así no terminar como su hermano de sangre D'sparil.

Ahora, mucho tiempo más tarde y en el mundo de Hexen, vuelven a sucederse los hechos que antaño ocurrieron en el mundo de Elven.

Los humanos han aprendido a utilizar la magia de una manera mucho más depurada, lo que le ha dado unas dotes de destrucción nunca vistas. Esto ha hecho también que la sociedad crezca muy jerarquizada, dividiéndose en tres grandes organizaciones, la Legión, el Arcano y la Iglesia. Cada uno cultiva un estilo de arte que, aunque lo hace muy diferente al resto, también lo dejarían muy al descubierto ante las hordas demoníacas si alguno faltara.

Solamente existía un jefe supremo por cada organización; en la Legión, estaba el mariscal Zedek; por lo Arcano estaba Menelkir, un poderoso archimago; y en nombre de la Iglesia estaba el Gran Patriarca Traductus. Aunque eran totalmente distintos los unos de los otros, una cosa les unía: la ambición. Este punto débil le facilitó la labor a Korax, el segundo de los jinetes, el cual les prometió poder y riquezas a cambio de unirse a sus filas y así fue. Juntando el poder que ya ha-

PARIAS, EL CLERIGO

Entrenado tanto en las artes de la guerra, como en las arcanas, es el más equilibrado de los tres héroes. Sin sobresalir en nada, tiene la suficiente destreza como para ser el que más fácil lo tenga de los tres en su lucha contra los demonios. Comienza con una maza de hierro, para posteriormente tener un bastón envenenador, el hechizo de tormenta de fuego y, por último, el cetro de las almas que libera espíritus atormentados que reducen a los enemigos a la más absoluta nada.



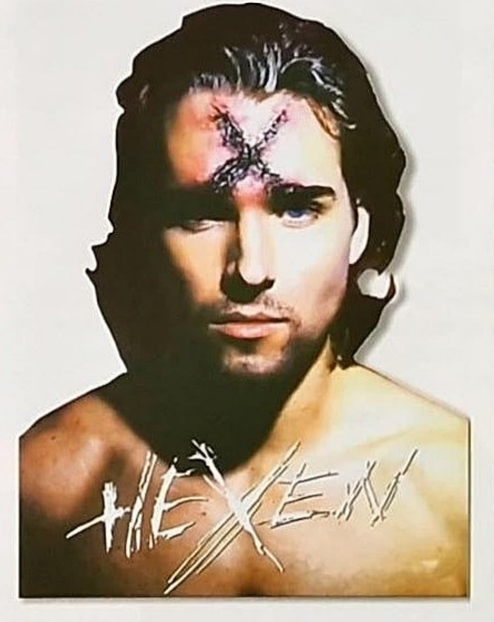
BARATUS, EL GUERRERO

Centra todo su poder en la fuerza de sus brazos, que más que brazos son jamones de bellota. Comenzará con sus puños, pero a medida que vaya avanzando, encontrará una afilada hacha, un martillo que lanza proyectiles en llamas y Quietus, la espada divina, de la que sobran los comentarios.















bían conseguido al que Korax les otorgó, pasaron a convertirse en los generales de las fuerzas oscuras y el reino de Hexen no tardó en caer bajo su puño.

Pero de entre las cenizas, tres humanos han conseguido sobresalir, Baratus, uno de los más destacados guerreros de la Legión, Daedolón, un eminente mago del Arcano, y Parias, clérigo de la Iglesia, los cuales van a presentar batalla al maligno con todas sus fuerzas y hasta que alguno de los dos bandos perezca.

¿Serás tú el que decida el destino de la humanidad?

El maná es la única fuente de poder en Hexen

LUCHANDO A MUERTE

Esta segunda parte de *Heretic* va a sorprender a todos aquellos que se atrevan a introducirse en cada uno de sus niveles, sin excepción alguna, sobre todo, por el excesivo número de novedades que presenta con respecto a otros juegos de la misma línea. La primera y más sobresaliente es la posibilidad de elegir tres tipos distintos de personajes, un diestro guerrero, que basa sus ataques en la fuerza de sus brazos; un mago, entregado al estudio y la concentración, que prefiere el poder de sus hechizos a otra cosa; y por último, un clérigo que, entrenado tanto en el arte de la batalla, como en la divina fuerza de la magia, se convierte en el más equilibrado de los tres. Cada uno dispone de unas armas diferentes, al igual que de unas características totalmente distintas que obligan a tener un estilo de juego con cada uno; es decir, mientras que el guerrero estará obligado en la mayor parte de los casos al combate cuerpo a cuerpo, metiéndose las más de las veces en unos líos de mucho cuidado, el mago deberá evitar siempre que pueda el contacto directo, ya que un golpe bien dado podría acabar con él, en menos tiempo que el que se tarda en decir amén.



DAEDOLON, EL MAGO

Ha destinado su vida al estudio de los poderes de la magia. Siendo totalmente nulo en lo que a lucha cuerpo a cuerpo se refiere, tiene por contra los hechizos y armas mágicas más poderosas de cuantas pueblan el mundo de Hexen. Comienza con un bastón que lanza proyectiles mágicos, para, a continuación, disponer del hechizo de congelación, uno de electrocutación y, por último, un bastón que lanza mortíferas bolas de fuego que arrasan con todo lo que se encuentran.

EL MANA

Esta increíble fuente de poder es de donde nuestros personajes sacan toda la capacidad y la fuerza para usar las diferentes armas mágicas. Se encuentra dividido en dos clases, el azul, que además de ser el más corriente, es el más numeroso a la hora de recolectarlo. El verde, mucho más extraño que el anterior, pero necesario, ya que es el que utilizan las armas más poderosas, y, por último, el maná combinado, realmente escaso, que suma cierta cantidad a la reserva de los dos tipos.





Otra diferencia con respecto a la primera parte es que no vamos a tener que superar mil y un niveles hasta llegar al malvado de turno, sino que la aventura va a estar dividida en cinco zonas, cada una reinada por uno de los señores de la guerra y, por último, por el mismísimo Korax. ¿Qué quiere decir esto? Pues que, a través de diversos teletransportadores, nos vamos a mover por una serie de zonas comunicadas con una central, en las que tendremos que ir pulsando una serie de interruptores que activarán pasadizos o puertas de otro lugar, a lo mejor francamente alejado.

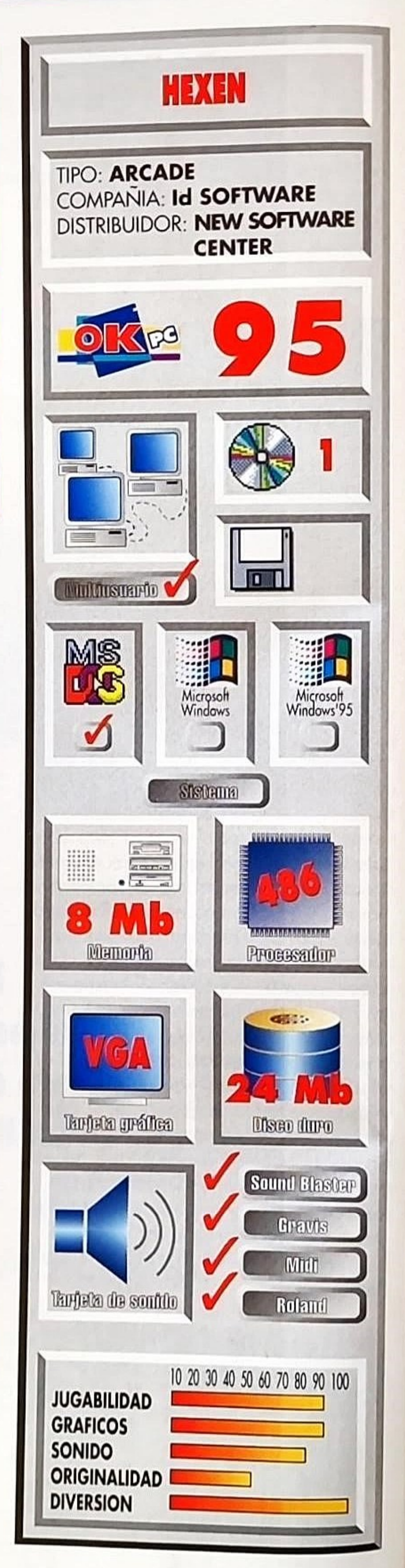
A UN PASO DE LA REALIDAD

Mejor imposible. Los programadores de Hexen han sabido superar con creces al juego que les hiciera famoso con anterioridad.

Todos los detalles que lo hacen tan superior han valido para que Hexen se convierta en el juego tridimensional de esta temporada de invierno. Los gráficos son muy superiores a los de su predecesor, el sonido es totalmente envolvente, al igual que la música que siempre tiene un toque siniestro que te hiela la sangre, sobre todo si dispones de una tarjeta de sonido con la opción de Midi.

Una nueva era en lo que a arcades tridimensionales en primera persona se refiere ha comenzado y tiene a Hexen como su heraldo.

CARLOS F. MATEOS



EL ARMA DEFINITIVA

Esta es otra diferencia que presenta Hexen con respecto a otros juegos del estilo y es que para poder usar el arma más poderosas vamos a tener que encontrar y unir los tres pedazos en que han sido divididas. Esto dice dos cosas acerca de ellas. La primera es que es mucho más difícil conseguir hacerse con ellas y la segunda es que si eso ocurre, que se preparen los enemigos a ser descuartizados.





EL CDROM que esperabas

autopista catálogo

4.900 ptas

"El CD-ROM Autopista Catálogo es una prueba más de que en España se pueden hacer programas de gran calidad que nos hagan sentir orgullosos"

PC Manía (Octubre 95) **Valoración:** 86/100







"El aspecto del programa es bastante cuidado, y el acceso interactivo se efectúa de forma sencilla. El gran mérito de la obra es su gigantesta base de datos, cuyo acceso no puede ser más inteligente"

PC Media (Octubre 95) **Valoración:** 90/100

"Esta aplicación nos ha dejado gratamente sorprendidos por su facilidad de manejo, funcionalidad, además de por el entretenimiento que proporciona."

PC Actual (Octubre 95) **Valoración:** Producto recomendado





REQUISITOS TECNICOS

- *PC compatible, con entorno Windows 3.1*
- *Lector de CD-Rom*
- *Tarjeta de sonido*
- *Tarjeta gráfica VGA de 256 colores*
- *Ratón*
- *Memoria disponible: mínimo, 4 MB de RAM; recomendable, 8 MB*

A la venta en

EL CORTE INGLES, FNAC, VIP'S, CRISOL, KM TIENDAS, MAIL SOFT, BEEP CASH & CARRY, MARKET SOFTWARE, SINCLAIR STORE, EI SYSTEMS, Y LOS MEJORES KIOSCOS Y LIBRERIAS

Con la garantía informativa de
Luike-motorpress

Si prefieres recibirlo en tu domicilio sin recargo alguno, solicita tu ejemplar por teléfono.

(91) 347 01 37
(93) 488 08 52

Horario: lunes a viernes, 9 a 13 horas.

O envía el cupón debidamente cumplimentado...

...por fax:
(91) 347 04 62 - (93) 488 10 29

...por correo:
CD-Rom
AUTOPISTA CATALOGO
Luike-motorpress
Ancora 40
28045 Madrid.
Rambla de Catalunya, 91-93, 3º
08008 Barcelona.

Sí CUPON DE PEDIDO

solicito ____ ejemplar/res del CD-Rom "Autopista Catálogo", al precio de **4.900 ptas./ejemplar**, que recibiré en mi domicilio por correo certificado, sin coste añadido alguno.

DATOS PERSONALES

Nombre y apellidos ____________________
Dirección ____________________
Población ____________ C.P ____________
Provincia ____________ País ____________
Teléfono ____________ DNI/NIF ____________

CDROM autopista catálogo

Firma

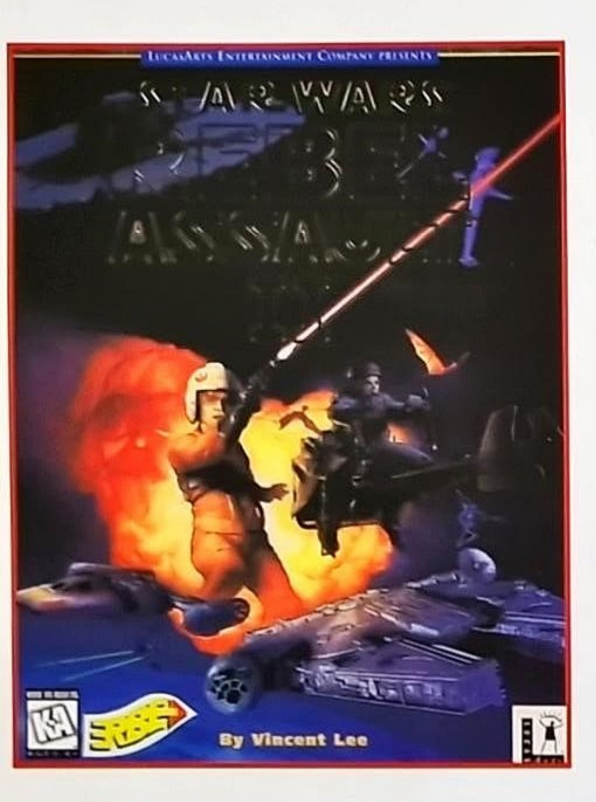
FORMA DE PAGO :

❑ Talón bancario, a nombre de Luike-motorpress.
❑ Tarjeta de crédito nº ____________
Visa ❑ 4B ❑ Master-Card ❑ Amex ❑
Fecha de caducidad ______ / ______

____
(Titular de tarjeta)

Rebel Assault II

La Estrella de la Muerte ha desaparecido, al igual que Luke Skywalker y Han Solo ¿Dónde estarán? Los rebeldes no lo saben, pero entre sus filas hay valientes que también hicieron historia.





ALIADOS DE LA FUERZA

La última superproducción de LucasArts se llama *Rebel Assault II*, y superproducción es el término más adecuado porque nos encontramos con un juego de dimensiones épicas. La segunda parte de uno de los programas más vendidos en EE.UU.: comparte toda la atracción del mundo de La Guerra de la Galaxias, una tecnología que nos lleva más al mundo del cine que al software y una adicción sin límite.

Rebel Assault era un excelente arcade que contenía secuencias de las películas de la saga. Fue lanzado cuando los lectores de CD- ROM empezaban a conocerse en nuestro país y aun saliendo en ese formato se convirtió en un enorme éxito. Sin duda, su mayor cualidad era recrear escenas de las películas, convirtiéndolas en vertiginosas pruebas arcades, porque ¿quién no ha soñado durante años protagonizar las escenas de la película? *La guerra de las galaxias* marcó un hito en muchos de nosotros cuando apenas superábamos el medio metro de altura.

Durante los 80 aparecieron muchos juegos basados en las películas, pero ninguno hasta que apareció *Rebel Assault*. Por fin, nuestros sueños pudieron cumplirse. No me olvido de los simuladores tipo X-Wing o Tie Fighter. Pero precisamente su carácter de simulador les hace perder el encanto de las películas porque las dos partes de *Rebel Assault* son puras producciones cinematográficas para ordenador.

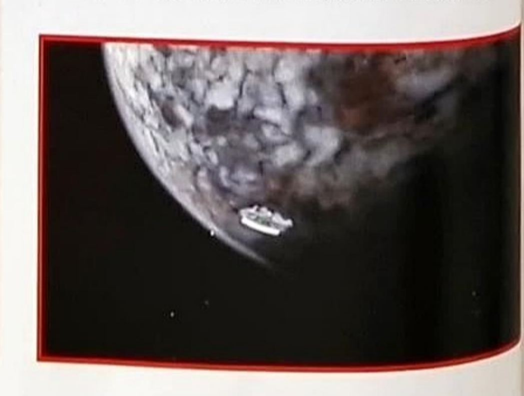
X-WING



Es la nave con la que Luke Skywalker pudo destruir la Estrella de la Muerte. Desde entonces, se ha ganado un cierto respeto entre los afortunados que los pilotan gracias a su facilidad de manejo y potencia de ataque. También es un excelente medio para explorar lejanos lugares como el oscuro planeta donde habita Yodha.

CUESTION DE MEDIOS

Tras *Dark Forces*, uno de los mejores arcades en perspectiva 3D creados hasta la fecha, el equipo de producción de Lucas ya trabajaba en la continuación de *Rebel Assault*. Había cosas que debían estar muy claras. En primer lugar, el juego debía ser el mejor arcade creado hasta la fecha, cosa



DARTH VADER

El Señor del lado oscuro de la Fuerza con su presencia "anima" cualquier juego que se haga sobre *La guerra de las galaxias*. En *Rebel Assault II* es el responsable de una nueva tecnología desarrollada por los científicos imperiales. Permite convertir en invisible cualquier nave. Ningún sensor puede detectar su presencia, convirtiendo a los nuevos Tie-Fighter en un golpe mortal a las aspiraciones rebeldes.





EN LA BOCA DEL LOBO



El protagonista de *Rebel Assault II* y su nueva compañera tienen ante sí una de las misiones más difíciles a las que puede enfrentarse un rebelde. Haciéndose pasar por Stormtroopers deben adentrarse en el interior de un enorme Crucero Espacial con la esperanza de encontrar la nueva arma secreta de Darth Vader.



LANZADERA ESPACIAL

El vehículo de transporte del Imperio ha sido utilizado muchas veces por los rebeldes para entrar en bases militares y otras instalaciones. Carece de armamento sofisticado, pero es un excelente medio para viajar entre distancias cortas.



que podemos asegurar que es cierta, pero el auténtico reto era crear una verdadera película para ordenador. No se limitaba a incluir escenas de vídeo; se trataba que el juego tuviera un carácter puramente cinematográfico y que el jugador se comportara como en una sala de cine.

Como podéis imaginar la producción de *Rebel Assault II* ha sido muy costosa, pero contando con la innegable experiencia de Lucas en el cine y sobre todo en los efectos especiales, *Rebel Assault II* ha salido "redondo".

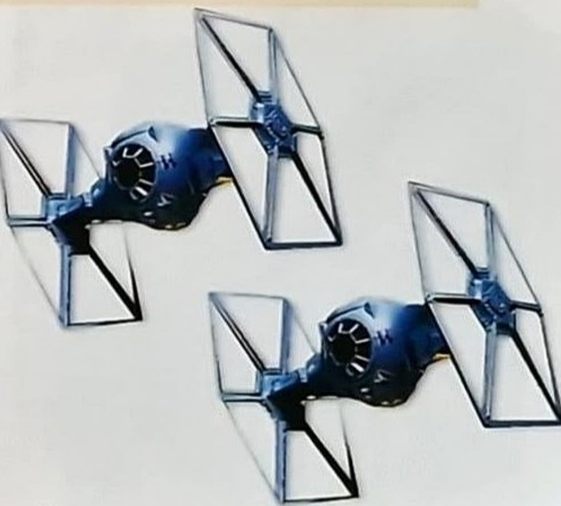
En los estudios de LucasFilm parecía que la nueva entrega de *La guerra de las galaxias* iba a comenzar. Pero no se trataba de una película, todo el personal sabía que debían de rodar multitud de escenas para el juego. Técnicamente, no se diferenciaban en nada: los actores debían cumplir su papel, así como el ejército de maquilladores, técnicos de iluminación y sonido, atrezzo, etc. Todo para recrear el ambiente del Imperio y las fuerzas rebeldes. Es una pena que no aparecieran actores de la talla de Harrison Ford o Mark Hamill para dar todavía más salsa al asunto. De todas formas nos conformamos con los nuevos personajes que abren nuevas vías de aventura en este particular universo.

ENTREN EN JUEGO

Tras la preparación de las escenas con personajes reales, llegó el montaje de tales escenas con los alucinantes gráficos del juego. Haremos un pequeño viaje alrededor del mismo.

El menú de instalación es muy fácil de usar, ya que utiliza una tecnología desarrollada por LucasArts bastante parecida al conocido *Plug & Play* que detecta automáticamente cualquier dispositivo que tengas conectado a tu ordenador. Es bastante útil sobre todo en las tarjetas de sonido para evitar errores con las interrupciones de tu sistema, aunque también puedes seleccionarla de modo manual. Incluso cuentas con la opción de cambiar el sonido según tengas dispuestos los altavoces para conseguir una sensación de "profundidad musical". *Rebel Assault II* soporta joystick, teclado y ratón que puedes configurar en cualquier momento, porque cuando juegues te darás cuenta de que algunas fases son más fáciles de pasar que otras según controles el ratón u otro dispositivo.

Y hablando de dificultad. *Rebel Assault II* es bastante complicado de acabar jugándolo "normalmente". Darth Vader y sus secuaces son bastante bue-



ENTRENAMIENTO



Nos sorprendió que *Rebel Assault II* nos permitiera manejar un Tie Fighter. Se dice de él que es más cómodo de pilotar que un X- Wing. Tal vez tengan razón, pero el entrenamiento se produce a través de un estrecho desfiladero donde el más mínimo descuido puede costarte la vida.

TIE FIGHTER

El caza del Imperio es, sin duda, la nave espacial más carismática de las películas. Su visión provocaba el pánico entre los pilotos rebeldes y al mismo tiempo es una fuente inagotable de dinero para LucasFilm en forma de juguetes, llaveros y cualquier producto que puedas imaginar. Bueno, realmente cualquier elemento de la saga de películas significa ingresos para cualquiera que lo comercialice.



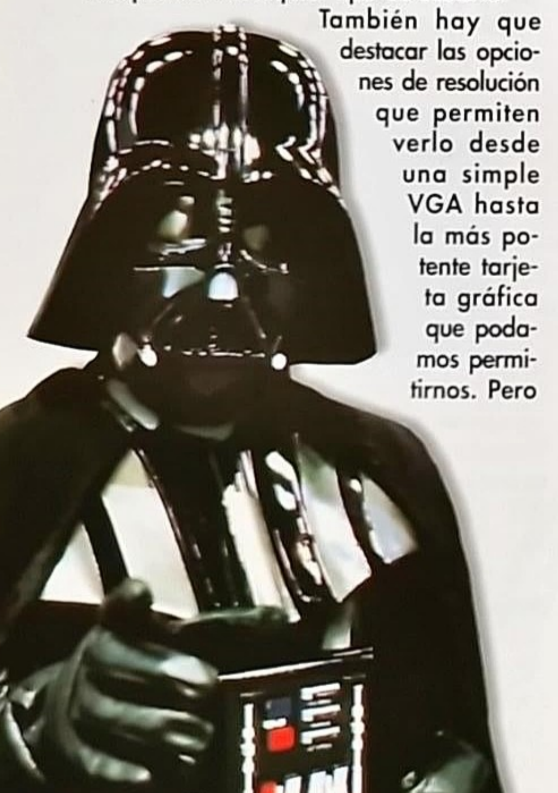


B-WING

Posiblemente sea el caza más potente de la fuerza rebelde, pero también es el menos manejable y el más propenso a ser víctima de los Tie-Fighter. En cambio, un buen número de ellos puede dar serios disgustos a las fuerzas imperiales

nos disparando y rápidamente caemos bajo sus disparos. Para evitarlo, cada nuevo piloto que llames a filas tiene su menú de dificultad. Desde el nivel más bajo hasta el que sólo juega los campeones de tiro al blanco. Aún así, disponemos de un menú de edición donde podemos cambiar muchos parámetros del juego, tales como la potencia de los láseres enemigos o la resistencia de nuestros escudos. En pocas palabras, *Rebel Assault II* en sí mismo es un juego difícil, pero tiene unas opciones que permiten adaptarlo a cualquier tipo de usuario.

También hay que destacar las opciones de resolución que permiten verlo desde una simple VGA hasta la más potente tarjeta gráfica que podamos permitirnos. Pero





en ese caso necesitaremos un sistema con más de 8 Megas de RAM y un poderoso Pentium como corazón del mismo. Pero tal exceso de velocidad sólo es obligado aplicarlo en las escenas de vídeo; cuando estemos jugando con las secuencias arcade en cualquier sistema 486 superior a 50 Mhz. funciona perfectamente. Los requisitos del sistema los podéis comprobar en la banda de información del artículo. Avisaros de que *Rebel Assault II* no se lleva nada bien con los gestores de memoria y otros programas residentes. Para evitar problemas, utilizad la opción de disco de arranque que lleva incorporado el menú. Esto también es aconsejable para los usuarios de Windows 95.

Por último, el juego presenta varias vistas diferentes dependiendo de la fase donde nos encontremos. La mayoría son parecidas a las clásicas que aparecen en los arcades, mientras otras están realizadas en primera persona. Pero en general, o se trata de esquivar obstáculos, o bien de apuntar y disparar.

EL CAMPO DE ASTEROIDES

Otra de las clásicas escenas de las películas se refiere a lo dura que puede ser la vida al cruzar un campo de asteroides. En *Rebel Assault II* los asteroides vienen acompañados de minas, naves imperiales y otros peligros similares.



LA SALA REBELDE



Es en este lugar donde se comunican las órdenes más importantes a los pilotos rebeldes. Normalmente cuando se producen ataques a las bases más importantes del Imperio se necesitan los mejores pilotos. Allí se les explica paso a paso los detalles más importantes de la operación.

LOS SEÑORES DE LOS CIELOS

De *Rebel Assault II* se puede decir que es una aventura paralela a los sucesos ocurridos en *El Imperio contraataca*. Los héroes de la parte anterior han sido capturados o han desaparecido de las filas rebeldes. El desenlace se narra espléndidamente en *El retorno del Jedi*, pero eso ya es otra historia. *Rebel Assault II* es un acercamiento a las Fuerzas Rebeldes ya que a lo largo del juego (insistimos que es como si estuvieras viendo otra película de la saga), aparecen muchos personajes además del protagonista principal: un joven piloto especialista en realizar misiones arriesgadas.

Para los que ya conocéis la primera parte, el esquema del juego es el mismo en ésta. Secuencias de vídeo y fases arcades donde tan pronto pilotamos X-Wing, B-Wing e incluso un Tie-Fighter capturado al Imperio (el detalle que más nos gustó). También debes realizar un viaje arriesgado entre los bosques a bordo de una moto voladora (homenaje al mundo de los Ewoks) o volar el reactor principal de un enorme destructor y posteriormente esquivar un campo de asteroides con minas a su alrededor.





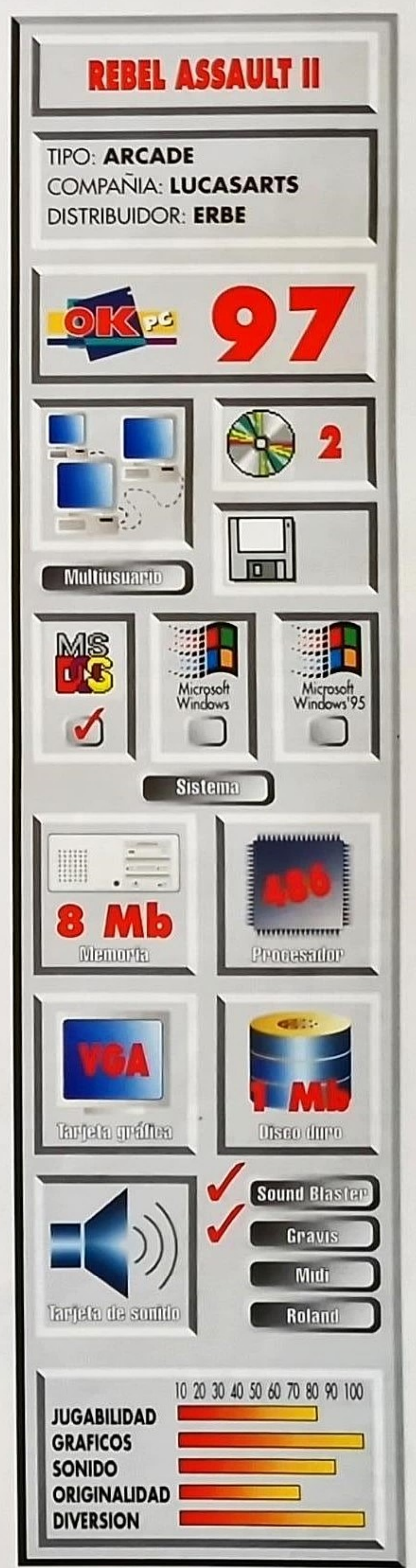
Existe un objetivo final. Darth Vader ha diseñado un dispositivo que permite convertir a cualquier tipo de nave en invisible. Debe ser destruido por los rebeldes porque supondría el triunfo definitivo del Imperio. No sabemos si lo lograrán, pero de momento cada misión que efectuemos en el juego proporciona oleadas y oleadas de placer mientras nos sentimos como verdaderos héroes de la galaxia.

BOBA FETT

CABINA DE UN CAZA

Totalmente automatizada para que puedas seguir con vida. Sigue atentamente las instrucciones del cuadro de mandos para tomar el camino correcto y no chocar contra los obstáculos. En el instante en que el radar detecta un enemigo, aparece en pantalla con su posición para que lo elimines rápidamente.







In Bed with Red Nex

NOSTALGIA DE FIN DE SEMANA

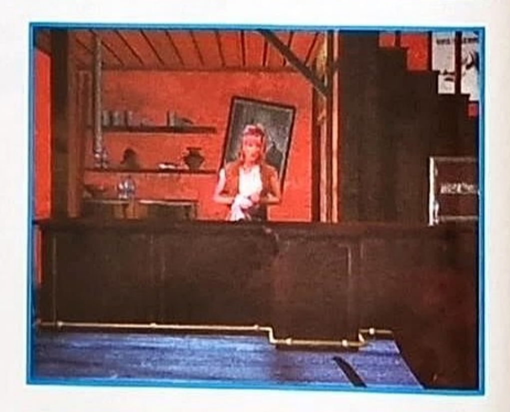
Los integrantes del grupo Red Nex con el tema Cotton Eye Joe se "comieron" las pistas de baile en 1995. Ahora han vuelto a través de los ordenadores para mostrarnos su punto de vista del mundo.

Lo que hace Red Nex supone un sacrilegio para los seguidores de la música "country", ya que pasan por la "máquina del bakalao" viejas canciones para adaptarlas a los tiempos del baile. Es decir, melodías muy repetitivas y BPM a 150 o más. Los BPM son los golpes de caja por minuto, el famoso "pum pum" que, si bien es cierto que a mucha gente llega a cansar, son necesarios para mantener el ritmo de la discoteca.

Pero no es nuestra misión juzgar el estilo de música de Red Nex, que por sí es bastante divertido, sino su aventura con las aplicaciones multimedia de la mano de BMG, compañía con mucha experiencia en el terreno de la música.

AVENTURA DE LO MAS ORIGINAL

La aplicación o juego se ha desarrollado en un CD híbrido, es decir, que puede correr en un Mac o en Windows 3.1, ya que este formato está teniendo mucha aceptación en el mercado. Es una forma de ahorrar costes de producción y resulta interesante para Apple y los fabricantes de ordenadores personales, pues así no se compite en el mercado, sino que se comparte el pastel. Pues bien, *Inbred with Red Nex* ha sido diseñado como una aventura musical interactiva. Aventura porque debemos movernos principalmente en el Viejo Oeste; musical porque escucharemos todos los éxitos de







LECCIONES DE MUSICA

En el salón está el cantante del grupo escondido en la pianola. Al pulsar sobre ella, tendremos acceso a una especie de karaoke, en el cual, al estilo del juego *Simon*, tenemos que imitar los acordes de las canciones de Red Nex.

EL VIEJO OESTE

El escenario y el tema de las canciones de Red Nex es el viejo Oeste. No hay pistoleros ni tipos de mala reputación, sólo gente con ganas de pasarlo bien en un ambiente que parece sacado de una película de Clint Eastwood.



Red Nex, además de nuevos temas; e interactiva porque podemos manipular dichas canciones y las secuencias de vídeo del CD.

El objetivo del "juego" es encontrar la ciudad de Brunkeflo. Allí viven los componentes de Red Nex. Se trata de convencerlos para que se unan contigo en una gira por todo el mundo. No es muy difícil, pero tienes que viajar hasta Brunkeflo y allí resolver algunos puzzles antes de iniciar la gira. Como complemento, en la televisión del salón (no olvides que estamos en el Oeste del siglo XX) es posible ver los vídeos que tan famosos han hecho a este particular grupo. Todo ello se ha aderezado con un buen sentido del humor, que nos hará soltar una buena carcajada de vez en cuando.

La calidad técnica de *Inbred with Red Nex* es muy buena. Aunque la versión Mac permite ver los vídeos con mayor claridad y rapidez, en la versión para compatibles, que es la que nos interesa, es necesario instalar QuickTime para Windows. De todas formas, es una buena excusa para conseguir QuickTime 2.03 gratis, ya que el programa la incluye.

Muy recomendado para los fanáticos de este tipo de música, *Inbred with Red Nex* no es una aventura convencional, ya que trata más de las posibilidades multimedia de nuestros ordenadores. Se puede disfrutar de un buen rato con él, antes de salir de juerga el próximo fin de semana.

ANGEL FCO. JIMENEZ

Un programa cien por cien multimedia





Grand Prix Manager

ELEGIDOS PARA GANAR



La Fórmula I es sinónimo de velocidad, riesgo y aventura. Pero siempre pensamos en los pilotos y nos olvidamos del inmenso equipo que está detrás de ellos. Su trabajo es fundamental para la victoria. Al frente se encuentra el presidente del equipo que es el objeto de esta fantástica simulación de Microprose.



INVESTIGACION

Una de las facetas más importantes de un equipo de Fórmula I es la mejoría de sus prototipos y vehículos. Los departamentos de diseño e ingeniería son muy importantes para conseguir la victoria de la temporada en curso. Conseguir un prototipo que rompa esquemas y un buen piloto son buenas bazas para el éxito.



Microprose está apostando muy fuerte por el entorno Windows. Su próxima línea de estrategia será lanzada en este formato, pues no hay que olvidarse de las facilidades para la programación de juegos que promete Windows 95. De momento *Grand Prix Manager* funciona en todas las versiones de Windows. Un entorno ideal para este tipo de simuladores denominados "de empresa" o financieros. En ellos es constante el uso de cuadro de datos al igual que las empresas y, por supuesto, las "ventanas" son la forma más idónea para estos simuladores.



CONTRATANDO A LOS MEJORES

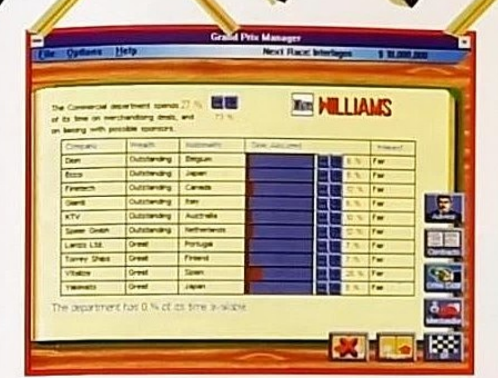
Al tener la licencia de FIA, Microprose puede acceder a la inmensa base de datos, fotografías y nombres de los pilotos adscritos a la Federación. Podemos contratar a los mejores hombres del circuito internacional, pero según sea su prestigio, así tiene que ser la cantidad de ceros que incluya en su contrato.



LA GESTION ES FUNDAMENTAL

Nos encontramos con el primer simulador que nos brinda la oportunidad de convertirnos en el presidente de una escudería de Fórmula I. Nombres míticos como Enzo Ferrari han ganado todo su prestigio en este campo, sobre todo por la perfección técnica de sus coches, verdaderas maravillas rodantes. También es fundamental tener un buen conjunto de pilotos que arriesguen el pellejo por una carrera.

Pues bien, ésa es la tarea fundamental de este juego. Gestionar de la mejor for-





ma posible toda una escudería. Dependiendo del nivel de dificultad que hayamos escogido formaremos parte de una u otra. No es lo mismo gobernar una ya consolidada como Ferrari a fundar prácticamente una nueva, donde todo hay que hacerse. En primer lugar, debemos buscar un "sponsor" que nos apoye económicamente en nuestra tarea. Desde un primer momento, ése será nuestro principal objetivo, pero para eso debemos darnos a conocer con una buena campaña de "marketing" haciendo promoción de nuestra escudería en un buen número de productos. Los juguetes, calendarios y ropa pueden ser una buena atracción.

SOLO QUIERES LO MEJOR

Una vez que empezamos la búsqueda del "sponsor" o patrocinador, es necesario pasarse por el banco para poner al orden del día nuestros créditos y cuentas. Si no posees un buen capital, olvídate del negocio porque no durarás cuatro días.

Ya que has empezado a remover bancos y oficinas de crédito, es hora de analizar tu propia casa. Coordina los departamentos de investigación y técnicos (ingenieros, mecánicos, etc.) para crear un coche que te permita ganar el campeonato. La gestión del tiempo y dinero empleado para cada desarrollo técnico es muy importante y constituye uno de las factores que más adicción da al juego. Por último, es necesario contratar a los mejores pilotos para tener unas mínimas garantías de éxito.

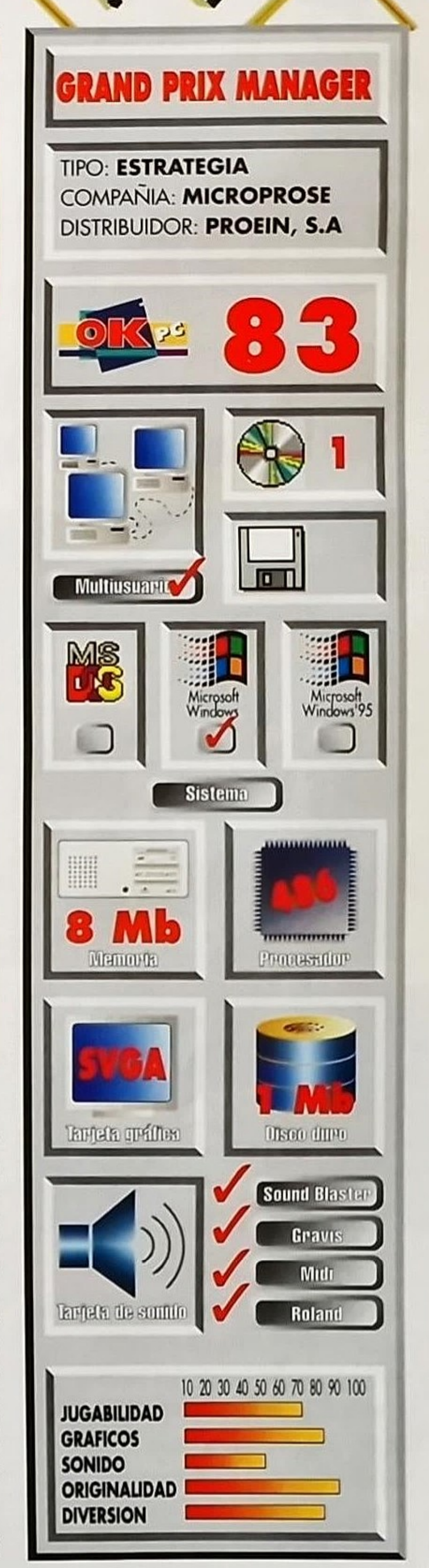
Como veis, los diseñadores del juego han tenido en cuenta todas las facetas que componen una escudería. Como respuesta a sus intenciones, hay que decir que lo han conseguido, ya que el interfaz del juego es muy cómodo pues te permite navegar por todas las opciones sin que antes hayas tenido que resolver duros problemas o dificultades. Antes de participar en el campeonato, tienes que tener muchos cabos atados, como la búsqueda del patrocinador, tener preparado un buen coche y bajo tus órdenes un buen piloto como Damon Hill. Pero, en general, todo es bastante sencillo de manejar y comprender, a lo que también hay que añadir un acertado tratamiento gráfico a base de fotografías en SVGA. El sonido no nos ha gustado tanto, pero en lo que se refiere a jugabilidad y diversión, *Grand Prix Manager* nos ha convencido de veras.

ANGEL FCO. JIMENEZ

ECONOMIA



Otro de los factores más importantes para crear un equipo, al igual que cualquier empresa, es llevarse bien con los bancos. Necesitaremos créditos que costeen los gastos de personal y mantenimiento de los coches. Todos los créditos deben pagarse, pero el problema no surge en pagarlos. Si nuestro prestigio acaba deteriorándose y no ganamos ninguna carrera, los bancos cerrarán sus puertas negándose a conceder más créditos. Necesitas ganar no para tener más copas en casa, sino para tener el preciado capital que te permita seguir en el negocio del automovilismo.



Tekwar

GUERRA CIBERNETICA





La fiebre tridimensional en lo que a arcades se refiere actúa cada vez con más fuerza y *Tekwar* es un ejemplo de que este apasionante pero inofensivo virus se está reformando hacia mejor.

Tekwar nos introduce de lleno en medio de una guerra cibernética en la que son muchos los que pretenden aprovecharse a costa de lo que sea y pocos los que pretenden mantener un cierto orden en la nueva sociedad que se avecina.

Tú perteneces a una sociedad secreta que, ocultamente, ayuda al gobierno y a las fuerzas del orden acabando con los magnates del dólar, que pisotean indiscriminadamente a personas que estén por debajo de ellos con tal de ganar un mísero centavo más.

Un nuevo alucinógeno se ha apoderado de las calles y nadie está a salvo, ni siquiera los niños y los ancianos, el Tek. Capaz de alterar digitalmente la mente de todo aquel que la consume, se está convirtiendo en la nueva plaga de este siglo y nadie parece capaz de pararla. Y son precisamente todos los magnates nombrados anteriormente, los que manejan desde sus enormes palacios de las afueras de New Los Angeles, la producción, distribución y consumición de todo el producto general bruto y, en definitiva, la vida de millones de personas.

ACCION EN PLENA CALLE

Usando como armamento las nuevas tecnologías cibernéticas, vamos a tener que seguirle la pista a los siete dirigentes que controlan el Tek, en todas las estaciones de metro, las calles, almacenes, grandes rascacielos y, en definitiva, todo lo que es una ciudad del futuro. Por supuesto, no solamente existen esbirros de las organizaciones enemigas por las calles, sino que también hay agentes de policía que te darán el alto si llevas un arma desenfundada, transeúntes que desaparecerán por miedo si ven que los apuntas, vehículos que te pueden atropellar si no andas muy listo, mendigos y demás fauna urbana actual, por lo que la sensación de realidad a la hora de movernos por los escenarios es de lo mejorcito que se ha visto hasta el momento.

Tekwar, antes de convertirse en un excepcional arcade tridimensional al estilo de *Doom*, *Heretic*, *Rise of the Triad* o el



La opción de gráficos SVGA es impresionante

actual *Hexen*, ha sido una colección de novelas de apasionante desarrollo, escritas por el popular actor William Shatner, conocido más por todos como el Capitán Kirk de la nave interesestelar U.S.S. Enterprise en la serie y posteriores películas de *Star Trek*. Y la verdad es que han conseguido perfectamente trasladar toda la acción de las novelas al monitor, cosa que no muchos juegos que habían sido pasados de un libro, consiguieron.

Tekwar abre nuevas puertas en el terreno de los arcades tridimensionales, tanto en su versión VGA, como en la impresionante SVGA, para la que hace falta un procesador Pentium, como mínimo.

Si te gustan las emociones fuertes y sumamente reales esta es la ocasión que esperabas. Prepárate, pues *Tekwar* es un paso más en el camino de la realidad artificial.

CARLOS F. MATEOS

MUERTE AL TRAFICANTE



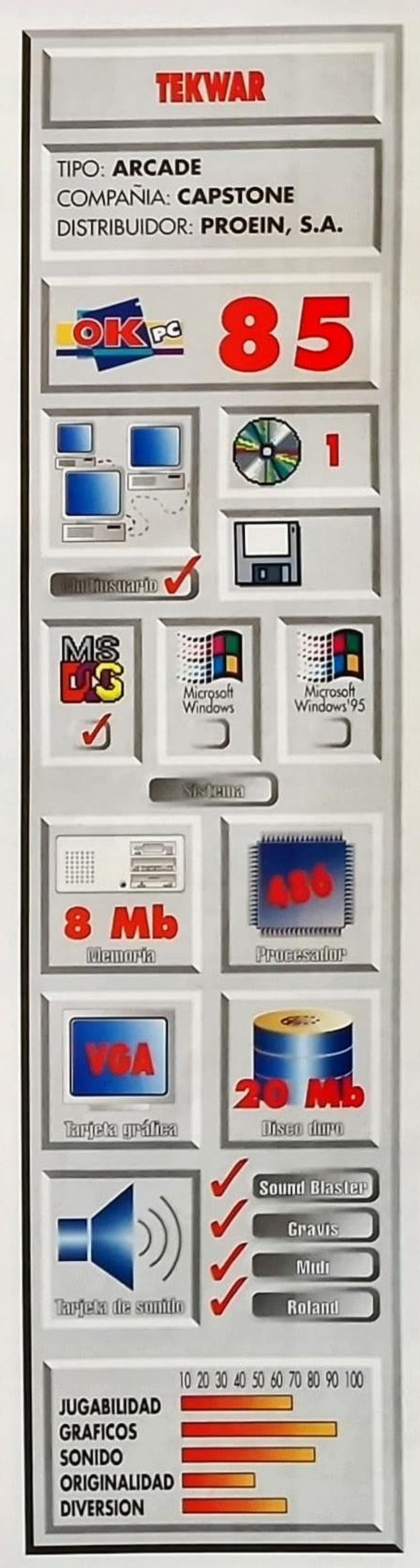
No dudes ni un segundo a la hora de darle el tiro de gracia a esos malditos propagadores de la nueva plaga llamada Tek. Si tienes, aunque sea la más mínima oportunidad de dispararle, no vaciles, pues él no dudaría en hacerlo un solo momento.



WILLIAM SHATNER



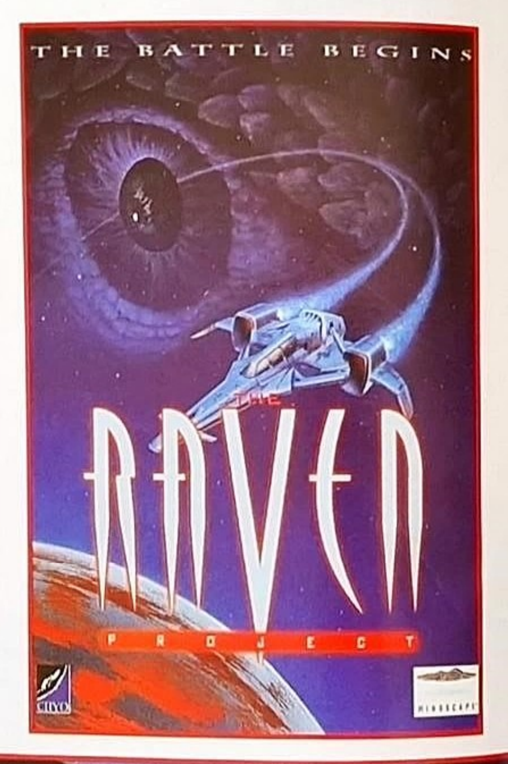
Más conocido como el capitán Kirk del U.S.S. Enterprise, no sólo es un excepcional actor como ya ha sabido demostrar, sino que también es un excelente escritor y eso lo prueba la colección de novelas de *Tekwar*.



The Raven Project

LIBERTAD PERDIDA

Cryo no para. *The Raven Project* es su incursión en el género de los matamarcianos al más puro estilo de Hollywood. Una gran producción para un juego genial.



La primera vez que tuvimos noticias de este juego creíamos que nos íbamos a encontrar con un simulador más con mezcla de arcade. Pero tras echarle un vistazo más a fondo, tuvimos que admitir que estábamos totalmente equivocados. Nos encontramos con uno de las mejores creaciones de Cryo en el mundo de la multimedia.

Multimedia por las numerosas secuencias de vídeo que tiene el juego, realizadas con gran pulcritud y profesionalidad; pero la auténtica revolución de *Raven* es su adaptación a cualquier tipo de jugador apasionado del arcade. Podemos manejar desde un potente caza hasta todo un "mech" en las áridas tierras del futuro.



INVASION

Todo comienza en un próximo futuro. La Tierra es ocupada por una antigua especie muy inteligente. En un principio, los humanos aprendieron su tecnología y cultura, pero pronto algunos se dieron cuenta de las verdaderas intenciones de estos "dioses" que venían desde el lejano cielo. El objetivo del juego es que participes en una organización secreta dispuesta a echar a los invasores del planeta. Cuentan con la tecnología apropiada y han diseñado un interceptor que es capaz de convertirse en un "mech" o robot gigante de lucha.

Esta es la excusa para presentarnos varias fases distintas de combate. Mientras en algunas pilotamos el caza, en otras nos ponemos al frente de nuestro "mech" para pegar-

A TRAVES DE LA CIUDAD



Acostumbrados a escenarios como las lunas de Saturno o el frío vacío interestelar, resulta sorprendente que el fondo elegido para las aventuras del Raven sean ciudades tan famosas como San Francisco, donde podemos sobrevolar el Golden Gate o su famoso barrio chino.







les una buena paliza a los invasores. Todo se ha realizado con un excelente tratamiento gráfico y sonoro. En especial, los combates en las ciudades son magníficos, ya que obtenemos la sensación de sobrevolar por encima de las calles y edificios de una forma suave. El movimiento es automático, aunque podemos elegir algunas veces la dirección a tomar para finalizar la misión.

Por lo tanto, la realización técnica del juego es excelente. Como viene siendo norma habitual en este tipo de juegos, el guión del juego se complementa con secuencias de vídeo presentando a los extraterrestres, muy bien caracterizados por cierto, y nuestros compañeros de lucha. *The Raven Project* es una de las mejores muestras de los juegos de la próxima generación, aquellos que piden más y más requisitos técnicos, pero para obtener buenos resultados en jugabilidad y adicción.

ANGEL FCO. JIMENEZ

CONTROL DE VUELO



Al igual que otros arcades de última generación, nos limitamos a mover el cursor de disparo para machacar a los enemigos. De todas formas, podemos elegir distintas direcciones cuando la luz de las flechas de dirección se ponga intermitente.

ENEMIGOS

La humanidad se ha encontrado con una de las especies más inteligentes y prósperas de la galaxia. Para desgracia nuestra se han propuesto dominar la Tierra, y aunque en un principio tenían una actitud más bien pacífica, demasiadas "desapariciones" de rebeldes hacen pensar otra cosa. Debes unirte a la lucha.





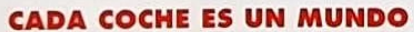


Screamer

CUANDO LA RAPIDEZ LO ES TODO

Un nuevo simulador de conducción deportiva está a nuestro alcance. Atrévete a pilotar uno de los más valiosos coches que existen en el mercado actual por tres circuitos, cada cual más difícil. ¿Te crees capaz de afrontar el reto?

Llevamos una temporada en la que parece que los simuladores de conducción están en auge. Tocando todos los estilos, desde carreras futuristas, en las que todo está permitido, hasta en los circuitos de competición actuales, pasando por esas temibles carreras en las que locos al volante conducen a toda velocidad por las carreteras nacionales, poniendo en peligro a todo el que les rodea. Precisamente de esta última se encarga *Screamer*, un rapidísimo simulador de conducción deportiva en el que vamos a tener la oportunidad de elegir los más increíbles coches del mercado. Un Lamborghini, un Ferrari, un Porsche, un Lancia y un largo etcétera de modelos estarán a nuestro alcance para disputar las más apasionantes carreras en las que la velocidad lo es todo.





CADA COCHE ES UN MUNDO

Cada uno de los vehículos de que disponemos, va a ofrecernos una serie de características que lo hacen diferente al resto. Se van a medir tres parámetros a la hora de calificar cada uno de los coches: la aceleración, la velocidad punta y la seguridad a la hora de tomar las curvas. Cada uno será puntuado con una serie de cuadrados de colores hasta un máximo de cinco, por lo que cada cualidad que alcance esa puntuación será sinónimo de que ese coche es perfecto en ese apartado.

Existen tres circuitos nada sencillos. Mientras que el primero es un simple recorrido en forma de cero, el último nos va a meter por unas intrincadas calles en pleno centro de una ciudad, con sus plazoletas, sus avenidas, etc. *Screamer* ofrece la posibilidad de jugar una persona sola contra el ordenador, o hasta ocho por red. Esta es la opción más divertida ya que imagináos ocho coches en una misma carrera, todos pilotados por alguien con muy mala idea que no se lo piensa dos veces cada vez que tiene que cerrarle el paso a otro, aunque eso signifique perder el control del vehículo.





PARECIDO PERO A LA VEZ DIFERENTE

En cuanto a gráficos, decir que aunque el modo de SVGA supera con creces el de VGA, hace un poco más incontrolable la acción, ya que incluso con un Pentium a 100 Mhz. en el que lo probamos, hay cier-









Screamer permite que jueguen hasta ocho por red



tos momentos en los que pega algún que otro salto, por lo que si tienes un equipo modesto, te recomendamos que escojas la VGA, pues no desmerece en absoluto y te da mucha más jugabilidad que la otra.

Screamer no aporta en lo que a su esencia se refiere, nada nuevo a lo que ya hemos visto y, de hecho, existe en estos momentos otro juego "rulando" por el mercado actual con el cual guarda muchas relaciones, pero eso no viene al caso, ya que si lo que buscas es jugabilidad, *Screamer* es jugable al cien por cien; si quieres diversión, *Screamer* la tiene a raudales; si lo que persigues es sensación de velocidad, nadie como *Screamer* para hacerte pasar las mejores horas de tu vida.

CARLOS F. MATEOS

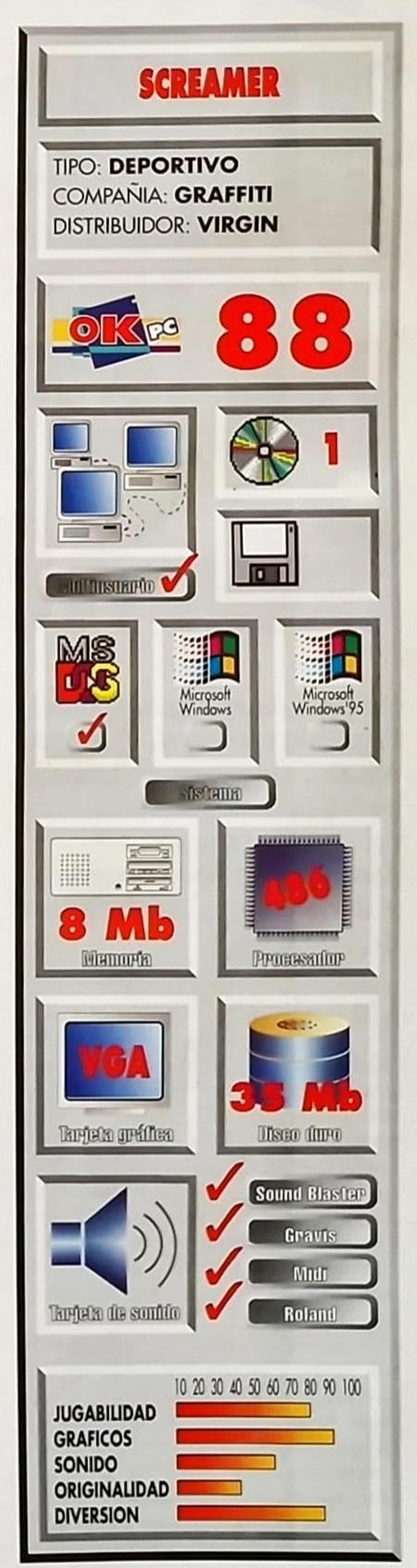
JUEGO POR RED

Sin duda, el estilo de juego más divertido de cuantos *Screamer* nos ofrece. Desde dos hasta ocho jugadores es posible conectar en una red para disputar una misma carrera.



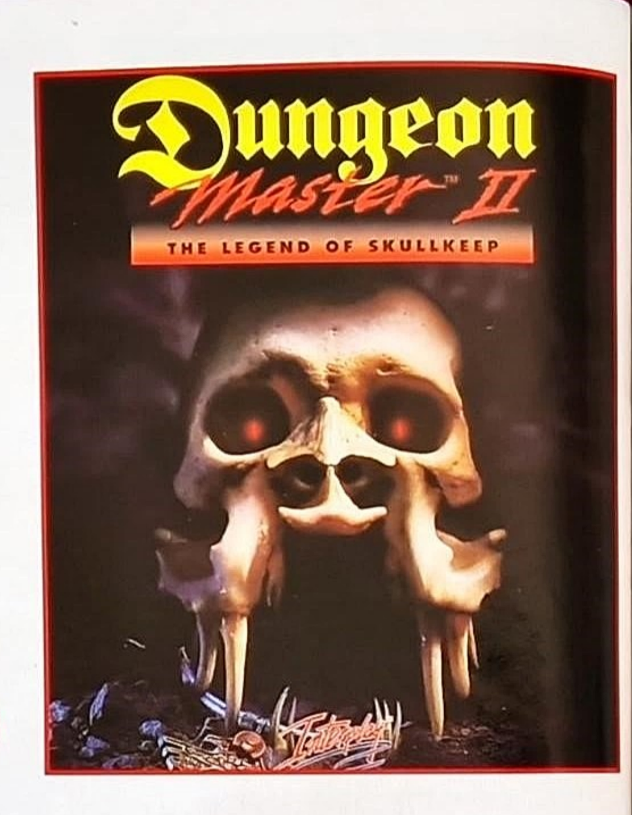






Dungeon Master II

MAESTRO DE LAS SOMBRAS



Hace ya tiempo que apareció la primera parte de *Dungeon Master*. Considerado como el padre de todos los juegos de rol para ordenador, su continuación nos transporta a la siempre peligrosa Tierra de Skullkeep.

Corrían los tiempos de la supremacía del Amiga y del Atari St. Para este último salió un programa que asombró a miles de jugones. Se trataba de explorar un calabozo con una perspectiva 3D, controlando varios personajes al mismo tiempo, usando magia y armas medievales, combatiendo contra horrores de otra dimensión y, en definitiva, con una ambientación típicamente medieval. *Dungeon Master* sembró la semilla del rol.

Su conversión para PC se hizo esperar, aunque nunca fue distribuido en nuestro país. Afortunadamente, *Dungeon Master 2* se distribuirá al mismo tiempo en todo el mundo, incluyendo nuestro país. Pero su elaboración se ha prolongado demasiado y cuando ha aparecido se ha visto superado por la tecnología de otros juegos.





DE OTRO TIEMPO

A nivel gráfico y sonoro, el juego cumple, pero, aunque hubiera sido innovador hace dos o tres años, *Dungeon Master 2* en la actualidad no tiene grandes cosas que decir en cuestión de tecnología. Con el clásico movimiento de paso a paso, no obstante, *Dungeon Master 2* sigue los aciertos de su predecesor y seguramente entusiasmará a los fanáticos del rol.

Compra armas para avanzar en tu exploración

Lo mejor del juego es su historia, entorno y adicción del mismo. Aunque el interfaz es algo incómodo de manejar, el mundo de *Dungeon Master* está muy bien diseñado y el guión es lo bastante absorbente como

LOS SABERES ARCANOS

El sistema de magia en *Dungeon Master 2* es bastante peculiar, ya que debemos construir hechizos a base de sílabas que simbolizan el poder, forma elementos y alineación de los mismos. De esta forma, el jugador tiene un amplio campo para construir sus propios hechizos. Aunque muchos de ellos serán imposibles y en pantalla aparecerá un signo de interrogación. De todas formas, deberemos practicar mucho con los hechizos correctos para tener un buen resultado con ellos. En *Dungeon Master 2* la experiencia es muy importante.



MONSTRUOS DE PESADILLA

A diferencia de la primera parte donde el número de enemigos era bastante limitado, en su continuación podemos "disfrutar" de un buen número de ellos. Tienen un amplio rango de dificultad, si bien en los primeros niveles son lo bastante débiles como para que nuestro grupo pueda subir rápidamente de experiencia.





para tenernos ocupados durante meses con él.

Rol puro para jugadores expertos sería la definición más exacta que podíamos encontrar. Ambientado en un mundo medieval, tenemos que encontrar un misterioso artefacto llamado Zo Link que impedirá la entrada del mal en la tierra de Skullkeep. Para ello tenemos que encontrar una serie de llaves que nos permitirán explorar nuevos territorios. A diferencia de su antecesor, que seguía una estructura muy lineal, Dungeon Master 2 nos permite explorar varias zonas al mismo tiempo, aunque siempre siguiendo un orden determinado para encontrar las nuevas.

También es posible comprar armas, alimentos, armaduras, etc. y vender los objetos que nos sobren. La comida es esencial para mantener al grupo con "vida", en caso de verdadera necesidad podemos recurrir a la magia para conseguirla o comprarla directamente en las tiendas.





En definitiva, *Dungeon Master 2* es una excelente historia de rol, y muy adictiva, aunque se vea ensombrecida por sus características técnicas que más bien pertenecen a otra época.

ANGEL FCO. JIMENEZ



DUNGEON MASTER II

TIPO: **ROL**
COMPAÑIA: **INTERPLAY**
DISTRIBUIDOR: **ARCADIA**

70

1

✓

386

4 Mb

VGA

10 Mb



✓ Sound Blaster

✓ Gravis
Midi
✓ Roland



Road Warrior

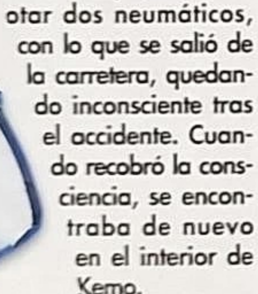
OTRA POSIBLE RUTA DE ESCAPE

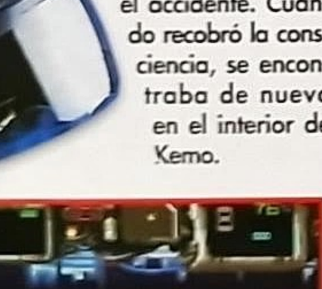
El taxista más salvaje de todos los tiempos vuelve a los mandos de su coche de la muerte para hacer saber a todos quién es el que manda aquí. ¿Os imagináis una huelga de taxistas como la que tuvimos hace poco, con personajes como el de este juego?





El argumento de *Road Warrior: Quarantine 2* vuelve a repetirse con respecto a su predecesor. La ciudad-fortaleza Kemo vuelve a ser el objeto principal de la obsesión del protagonista. Cuando hace algún tiempo logró escapar, nada le hacía suponer que las tropas del orden le estaban pisando los talones y fue justo durante el segundo día de su evasión cuando el ejército le tendió una trampa, haciendo otar dos neumáticos, con lo que se salió de la carretera, quedando inconsciente tras el accidente. Cuando recobró la consciencia, se encontraba de nuevo en el interior de Kemo.







Y COMIENZA LA RUTINA

De nuevo, nuestro héroe va a tener que luchar por conseguir la tan ansiada libertad, pero para ello deberá luchar a bordo de su taxi contra todo aquel que se le ponga por delante.

Desde una arena, donde se disputan peleas de vehículos, hasta la mismísima ciudad con sus pacíficos conciudadanos, coches de turismo y terroristas con metralleta, van a ser los escenarios donde nos enfrentemos a las fuerzas militares de los altos mandatarios de Kemo.

Por supuesto, no todo van a ser penalidades, ya que nuestro querido taxi, equipado con lo último de lo último en cuestión armamentística, va a poner en más de un serio aprieto a todos los que se crucen en nuestro camino. Desde una ametralladora de gran calibre, hasta misiles de corto alcance, pasando por un parachoques reforzado y armado con pinchos, vamos a tener toda clase de artimañas para acabar con nuestros adversarios.

NOTABLES MEJORAS

Muchas diferencias, la mayoría para mejor y unas poquitas para peor mantienen la primera parte respecto a ésta. La primera es la calidad gráfica, mucho mayor en *Road Warrior*, no en cuanto al detalle de los sprites y escenarios, que mantienen casi la misma calidad, sino en cuanto a variedad, ya que, desde la primera entrega en la que pocas veces cambiaban los gráficos de los edificios, hasta ahora que, desde un escenario desértico, pasamos a un circuito de velocidad o una zona de suburbios llena de callejones estrechos y oscuros, hay un abismo.





¡QUE PELIGROSO ES SER CIUDADANO DE A PIE!

No sólo los otros vehículos van a ser el objetivo de tus ametralladoras y cohetes, sino que también podrás acabar con personas que te ataquen así, por las buenas, sin saber que tú no te lo piensas dos veces si tienes que arrollar a alguien con tus ruedas. En fin, ellos sabrán.



Otro detalle a tener en cuenta es que en *Road Warrior*, entre fase y fase, vamos a poder disfrutar de unas escenas realizadas al más puro estilo del cómic clásico, que siempre da ese sabor inconfundible. Sin embargo, hay un punto que se no ha logrado superar con respecto a *Quarantine* y es el movimiento del coche, mucho más realista en la primera parte que en la segunda. De todas maneras, lo único que cuenta es que si *Quarantine* te gustó, ni que decir tiene que *Road Warrior* te entusiasmará.

CARLOS F. MATEOS





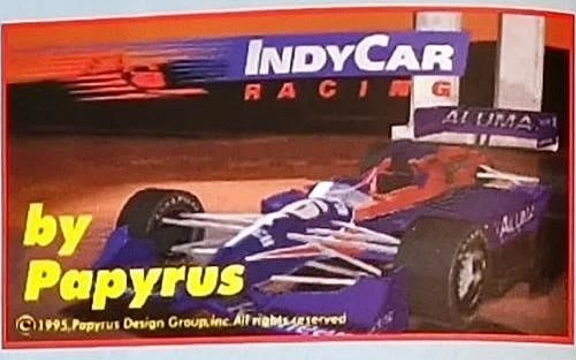


La velocidad lo es todo en Kemo





Indycar Racing II



¡A TODA VELOCIDAD!



Toda la emoción de las carreras de coches deportivos es posible sentirla con que dispongas de los siguientes ingredientes, un ordenador, unas manos ágiles, rápidos reflejos y un juego como *Indycar Racing II*.



Desde que tuvimos las primeras noticias acerca del próximo lanzamiento del simulador de conducción deportiva *Indycar Racing II*, comenzamos a seguirle la pista incansablemente hasta que hoy ya es un hecho fehaciente el que la segunda parte de este increíble juego ya está en la calle.

Preparáos para sentir lo que es la verdadera velocidad sentados cómodamente en el sillón que tenéis delante del ordenador, pues *Indycar Racing II* tiene eso y mucho más.

MAS REALISTA QUE NUNCA

Ese es uno de los apartados que hay que destacar de *Indycar Racing 2*, con respecto de su predecesor y de otros juegos del estilo.

El primer detalle que incrementa ese nivel de realismo del que estamos hablando es la posibilidad de jugar en modo gráfico de SVGA, con el incremento de detalle en lo que a los coches y el escenario se refiere y eso únicamente necesitando el equipo estándar que precisan todos los programas de hoy en día, aunque si tenéis la posibilidad de probarlo en un Pentium, descubriréis algo que no olvidaréis nunca.

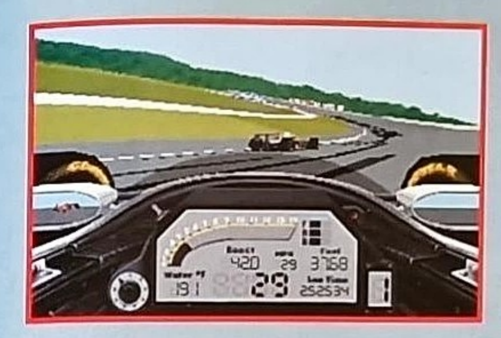


Se ha creado una rutina de choques más completa que la de la primera parte, adaptando con toda fidelidad los desperfectos del coche al tipo de accidente que se ha tenido; es decir, si, por ejemplo, tenemos la desagradable sensación de sufrir un choque lateral contra otro de los corredores veremos cómo nuestro coche puede desde abollársele parte de la carrocería, hasta perder una de las cuatro ruedas, con lo que quedaría inservible.

Los circuitos son muy numerosos y muy cuidados a nivel gráfico, pudiéndose variar en todo momento, desde el menú de opciones, las condiciones cli-









máticas, si nuestro coche puede o no sufrir daños, con lo que las posibilidades de juego son prácticamente infinitas. Y mucho más si incluímos que el juego por red o módem es posible por lo que la diversión se aumentará hasta cotas insospechadas, si dispones de una de esas ampliaciones en tu ordenador y más personas con las que disputar una carrera.



PASION AL TECLADO

Podemos decir que lo único que le falta a *Indycar Racing 2* es un volante, una palanca de cambios y unos pedales de freno, embrague y acelerador para parecer que estamos dentro de la cabina del coche.

Si la primera parte, con sus intrincados circuitos, sus derrapes y toda la sensación de velocidad que solamente *Indycar Racing* sabía darnos te gustó, ni que decir tiene que su sucesor te va a entusiasmar. Desde aquí os lo aseguramos.

CARLOS F. MATEOS

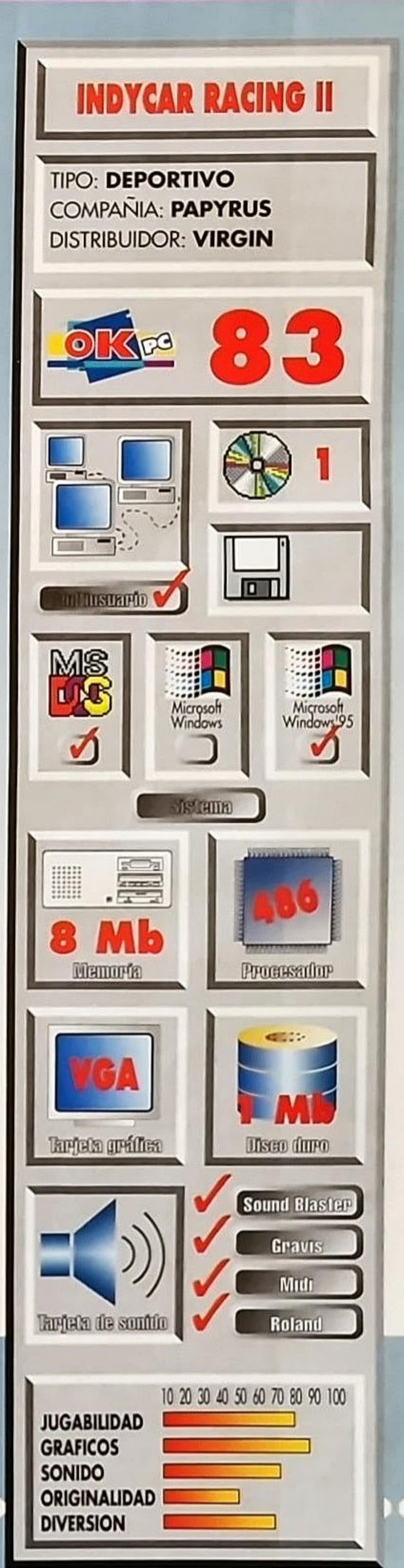


El modo SVGA es impresionante gráficamente hablando

LOS ACCIDENTES MAS ESPECTACULARES

De todos los juegos que cuidan el detalle de los impactos entre vehículos, sin duda *Indycar Racing II* es uno de los que más perfectamente ha sabido representarlos. Y si no, mirad a la pantalla.















V for Victory

En 1995 se celebró el 50 aniversario del fin de la II Guerra Mundial. La presente recopilación de "wargames" supone todo un broche de oro para cerrar esa conmemoración desde nuestra casa.



CAMPO DE BATALLA





Los amantes de la estrategia, especialmente de los "wargames", están de enhorabuena. *V for Victory* es de lo mejorcito que hemos visto en su clase. Recomendado especialmente para los jugadores con un gran nivel en estrategia, supone uno de los mejores acercamientos a la II Guerra Mundial.

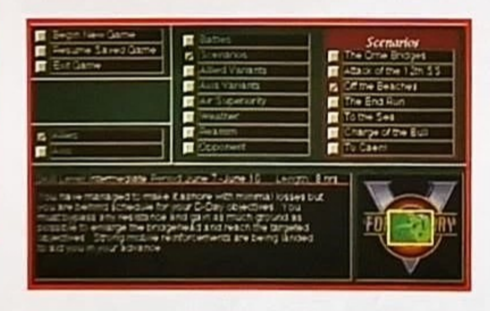
Está diseñado al estilo de los clásicos juegos de mesa. A diferencia de otros productos para ordenador, los escenarios de *V for Victory* son un fiel reflejo de sus hermanos de mesa. Aunque los gráficos son buenos, se echa de menos una mayor facilidad de manejo y, en definitiva, todas esas opciones que contienen los juegos de última generación.

Pero las posibilidades estratégicas son su mayor baza, no olvides que estamos ante un paquete creado para los más exigentes, y los que piden más y más de sus juegos. *V for Victory* es, sin duda, su mejor elección pues el nivel de dificultad es bastante elevado en comparación con otros títulos.

MARKET GARDEN

Se trata de una de las operaciones más conocidas por la gran cantidad de películas que se han hecho sobre ella. Se trataba de tomar el puente de Arnhem en Holanda, para tener un rápido acceso a las propias fronteras alemanas.







UTAH BEACH

Es el escenario de la invasión de Normandía. El objetivo del comandante americano es romper la resistencia de las tropas alemanas que no están dispuestas a abandonar a ningún precio sus posiciones. La acción se centra en la península de Cotentin, más concretamente en la población de Cherbourg, de gran importancia estratégica.











VELIKIYE LUKI



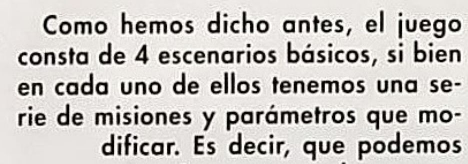
En 1942 la guerra en Rusia estaba en su máximo apogeo. Uno de los episodios más heroicos por parte de la fuerzas soviéticas fue el acoso a la ciudad de Velikiye Luki, bastión de los invasores que protegía la línea férrea que conducía a Leningrado. Como comandante alemán debes preparar una férrea resistencia, mientras que en el bando soviético tienes que preparar una táctica de ataque en cuña para borrar del mapa a los alemanes.





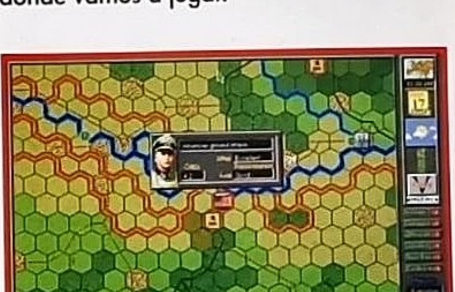
HISTORIA CONTEMPORANEA

Otro de los requisitos de un buen "wargame" es su exactitud histórica. Los manuales que acompañan al paquete dan fe de ello. Si bien tenemos la *Guía de Iniciación* que apenas ocupa 30 páginas, el verdadero manual consta de más de 300 páginas repletas de información sobre la II Guerra Mundial, análisis detallado de todas las opciones del juego y una completa explicación de los escenarios donde vamos a jugar.



Como hemos dicho antes, el juego consta de 4 escenarios básicos, si bien en cada uno de ellos tenemos una serie de misiones y parámetros que modificar. Es decir, que podemos jugar con cada escenario encarnando cuando queramos un bando distinto, o una división diferente de cada ejército. De esta forma, las posibilidades se multiplican por cien. En contrapartida, se percibe que el aspecto sonoro es bastante pobre para los tiempos que corren. El paquete ha sido diseñado especialmente para los amantes de la estrategia pura y dura que pasan de virguerías "técnicas" y sólo quieren diversión machacándose la cabeza para buscar la mejor posición.

ANGEL FCO. JIMENEZ

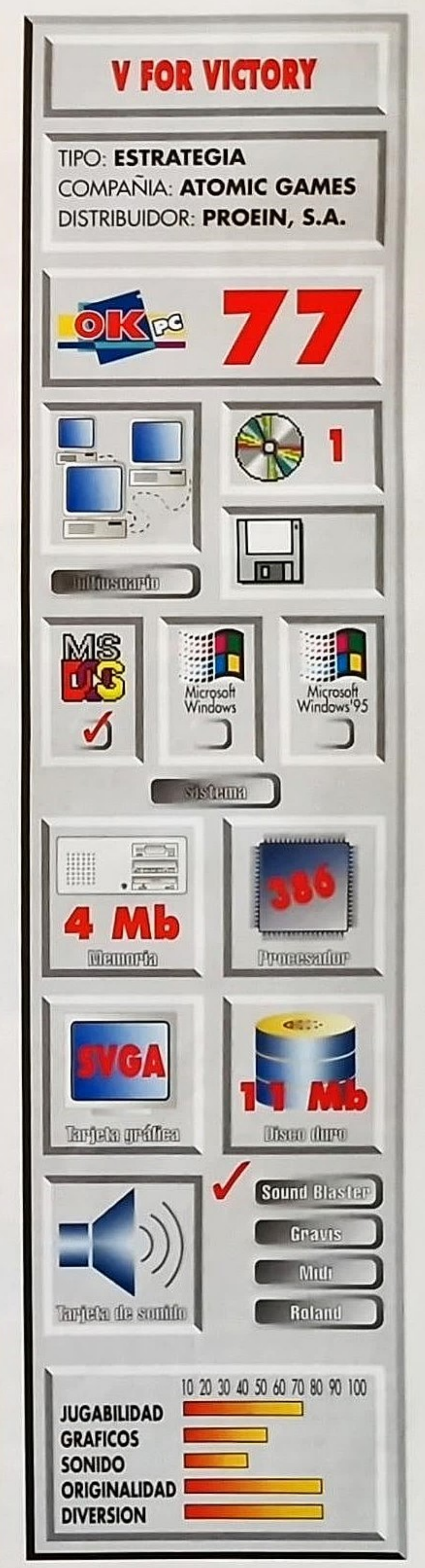




GOLD-JUNO-SWORD



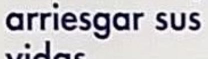
Centrada en la invasión de Normandía, es, sin duda, el escenario más grande de todos. Debemos coordinar las fuerzas aliadas durante todo el proceso de la invasión, ya que es necesario abrir un segundo frente contra Alemania. Si tomas el papel del general alemán debes intentar lo contrario, pero estás en clara desventaja en relación a la posición aliada.



Mortal Coil

NECESIDAD DE COMPAÑIA

El mundo está inquieto. Una nueva raza de extraterrestres desea invadirnos y no salimos de una invasión para entrar en otra.
Menos mal que siempre quedan héroes dispuestos a arriesgar sus vidas.













Mortal Coil es una aventura en 3D diseñada por un nuevo grupo de programación. Se llaman Crush! y han querido dar un nuevo aire a este tipo de juegos, incluyendo elementos típicos de la estrategia.

El argumento es bastante conocido por todos. La Tierra ha sufrido una invasión extraterrestre y debes dirigir un grupo de valientes soldados para luchar contra los invasores. Estamos en el futuro y, por lo tanto, podemos disfrutar de una amplia gama de armas a cada cual más destructiva.

Muchos niveles que explorar

AL ACECHO

Asimismo, el juego se divide en misiones, cada una con un objetivo específico que cumplir. Esta es sin duda, la mayor baza que nos presenta Mortal Coil: la variedad de misiones y las posibilidades estratégicas que presenta cada una de ellas, ya que podemos controlar nuestro grupo de forma individual para que se adapte al entorno. Se dan órdenes directas a cada miembro para que las ejecute de la mejor forma posible.

Hasta aquí todo va correctamente, y es que es muy agradable jugar al estilo "Doom" con la intriga de las aventuras clásicas. El problema surge en el desarrollo del juego, ya

CUATRO PERSPECTIVAS

Durante el transcurso del juego, desde el mapa tienes que distribuir la trayectoria de cada uno de los soldados que dirige tu líder. Entonces aparece una de las secuencias más originales, ya que podemos ver en la pantalla las cuatro vistas correspondientes a cada uno de los soldados. No resulta útil, pero sí bastante curioso.



que es demasiado reiterativo y su jugabilidad pierde bastantes enteros por este aspecto.

Gráficamente, Mortal Coil es bastante atractivo y está bien cuidado, pero los escenarios necesitan un mejor remozado de cara o un nuevo diseño, ya que se parecen mucho a otros juegos. Pero no todo es negativo, Mortal Coil presenta una música ambiental bastante buena, flojeando algo en los efectos de sonido, pero en general cumple con el tema musical.

Otro de sus aspectos positivos, como hemos dicho antes, es la variedad de sus misiones. Con unas cuantas nociones estratégicas básicas, es posible rodear al enemigo, buscar un camino alternativo para evitar el peligro, o simplemente atacar de la mejor forma posible. El diseño del juego permite todas estas virguerías, aunque al principio, resulte bastante complicado hacerse con los controles. Una posibilidad muy interesante es la posibilidad de grabar las "mejores jugadas", ya que constantemente acompañan al grupo una serie de robots que además de darnos apoyo de fuego, en cualquier momento, podemos activar la cámara de vídeo que incluye para analizar posteriormente nuestra actuación. Una buena idea.

La tecnología 3D ha sido bien aprovechada en Mortal Coil, pero las misiones son demasiado reiterativas. Está muy bien desarrollado, pero la jugabilidad es demasiado importante en este tipo de productos.

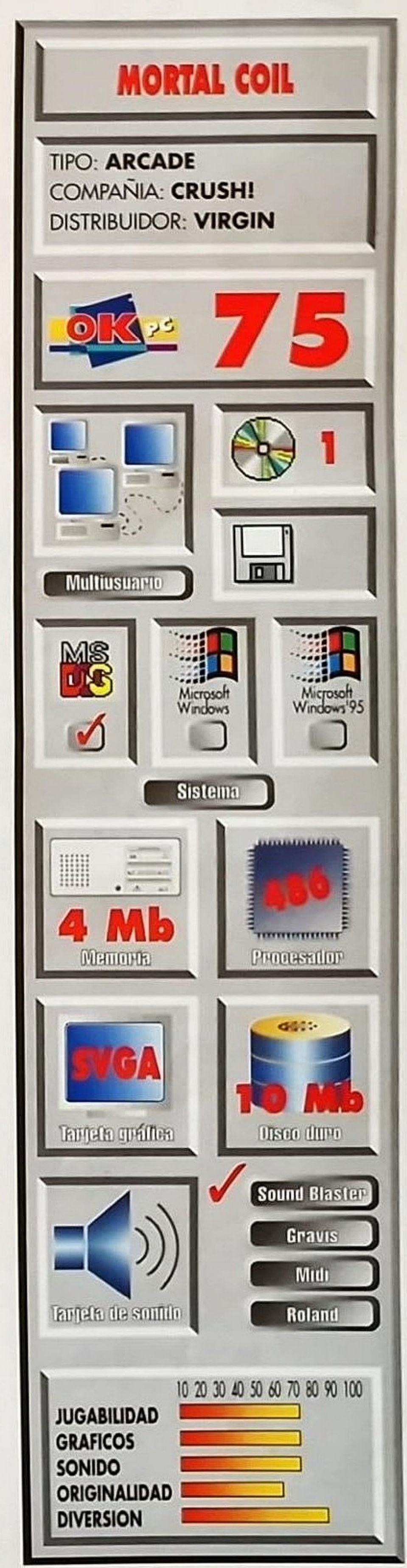
ANGEL FCO. JIMENEZ



SUMINISTROS

Antes de empezar cada misión, es recomendable que examines tus pertenencias y las distribuyas de la mejor forma posible entre los distintos miembros de la misión. Máscaras antigás, alimentos y munición deberían estar en el equipamiento de cada uno. Luego existen algunos tipos de armas que deben transportar sólo algunos personajes del grupo. Ya aprenderás quiénes son los indicados.





Paparazzi

FOTOGRAFO INDISCRETO



Más de una vez habréis leído alguna de las muchísimas revistas del corazón que cuentan los secretos, trapos sucios e indiscreciones de las estrellas nacionales e internacionales. Pues ahora tienes la oportunidad de formar parte de este mundillo como fotógrafo.

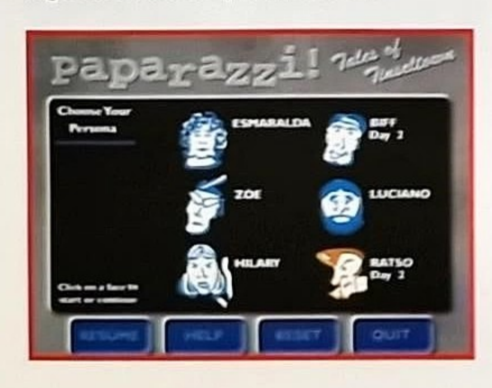
En *Paparazzi* encarnas a un fotógrafo a sueldo que, en busca de las instantáneas más escandalosas, tendrá que venderlas al mejor postor con cuidado de que su reputación no se vea afectada.

Nos encontramos en la ciudad de Tinseltown, lo más parecido a Hollywood en un mundo imaginario, cuyas calles están pobladas por millones de personas y entre ellas, veinticuatro celebridades de las que tendrás que conseguir las fotografías más comprometedoras.



COLOCA TU FLASH

Los pasos a seguir son muy sencillos, pero a la vez complicados de llevar a cabo. Lo primero será conseguir información sobre los paraderos actuales de los famosos. Para ello podrás tanto acceder a la televisión, pues casi siempre, en alguno de sus seis canales podrás encontrar datos reveladores sobre acciones poco corrientes de alguna de las celebridades, como hablar con compañeros tuyos a través de tu videófono. Posteriormente deberás recoger todos tus utensi-







LA "CAJA TONTA"

En tu estudio dispones de una televisión que tiene sintonizados todos los canales de la ciudad de Tinseltown, seis en total. En cada uno de ellos hay un tipo de programación que puede ir desde lo meramente estúpido, hasta noticias reveladoras que te pueden informar sobre el paradero actual de alguna de las celebridades.







lios de trabajo y lanzarte a la caza de la exclusiva. La manera de realizar esta acción es entrando en el mapa que te señala todos los lugares de la ciudad. Una vez has llegado al lugar de los hechos, debes estar muy atento, pués únicamente tienes dos fotos a realizar, así que deberás esperar el momento adecuado. Dependiendo de la calidad de la instantánea, así te la pagarán las diferentes publicaciones.

El juego está repleto de puntos de humor y situaciones hilarantes que te harán sonreir en todo momento y en algunas ocasiones incluso soltar una sonora carcajada.

EXCLUSIVO PARA POLIGLOTAS

Paparazzi es un título que sorprenderá por su originalidad y gran cantidad de vídeo en tiempo real que ocupa la mayor parte de los dos CD-ROM de que está compuesto el juego; sin embargo, es una pena que no haya cuidado un apartado muy importante, en el que el diálogo lo es todo: la traducción al castellano. Al menos a nivel textual podrían haber incluido la versión en castellano, pues si no dominas el inglés en un nivel medio-alto, te verás totalmente perdido, sin ninguna pista que te lleve a los lugares interesantes.

Paparazzi ha sido creado para que funcione en PC, bajo Windows 3.1, aunque también puede ser manejado en Windows 95.

También está pensado realizar una versión para Macintosh con toda la calidad gráfica que solamente estos ordenadores saben ofrecer. Prepárate para ver el mundo de los famosos a través de tu cámara fotográfica y convertirte así en un verdadero paparazzi.

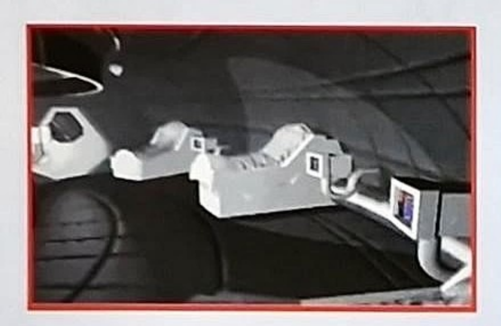
CARLOS F. MATEOS



TRAS LA ESTELA DEL LASER

Windows 95 ha sido la revolución que Microsoft nos ha propuesto este año. Utilizando por fin un sistema operativo de 32 bits, la propia casa ha creado unos juegos dignos de tan espectacular sistema.















Lo que le faltaba a nuestro querido Windows 95. Un arcade trepidante que todavía nos hará pasar más y más horas con el ordenador. Microsoft ha preparado una larga serie de títulos para el lanzamiento de su nuevo sistema operativo y los juegos suponen una buena parte de ellos.

El primero de ellos es *Fury 3*. Un arcade diseñado con el mismo parser que *Terminal Velocity*, con el típico objetivo de destruir la enésima invasión extraterrestre que sufren los pobres humanos.

La verdad es que la originalidad no abunda en el juego, al basarse en uno de los mayores éxitos de este año, pero Microsoft no quiere correr riesgos y, al final, el resultado mejora el original.

ALTA ADICCION

En cambio, la mayor virtud de *Fury 3* es la rapidez con la que fluye en los distintos escenarios que conforman las misiones. El precio a pagar es éste: un Pentium a 90 Mhz. Los requisitos mínimos lo forman un 486 con 8 Megas de RAM,

TRANSACCION DE IDEAS

Todos os acordaréis de *Terminal Velocity*. Pues bien, *Fury 3* le debe mucho, ya que el código fuente es idéntico: Microsoft, con el permiso de los creadores, lo ha utilizado para desarrollar este juego, que hasta ahora es uno de los mejores que podemos encontrar en exclusiva para su nuevo sistema operativo.

LOS TUNELES

A lo largo de los diversos escenarios, encontrarás extrañas construcciones que debes destruir. En su mayoría están señalizadas con un escudo azul, y debajo de él, la entrada a un túnel de gran longitud. En ellos, puedes hallar numerosos objetos que serán útiles más adelante, como unidades de escudo y nuevas armas. Atención, porque están muy bien protegidos por tus enemigos.



pero para disfrutar plenamente del juego, debemos de tener un ordenador realmente potente.

Si ese es el precio, lo que nos ofrece es magnífico: un juego muy sencillo de manejar, al más puro estilo de los clásicos matamarcianos, pero con las posibilidades que Windows 95 ofrece a nivel de tratamiento de gráficos y gestión de los diferentes recursos que ofrece nuestro sistema. En resumidas cuentas, *Fury 3* es adictivo, veloz y bonito.

Su sencillez puede ser un arma de doble filo, pues las primeras misiones son bastante fáciles de resolver. Si tenemos mucho "callo" en esto de matar al invasor, en el menú podemos contar con la típica opción de dificultad, para así desafiarnos nosotros mismos. Pero no te creas, se agradece tal sencillez, pues sólo debemos de preocuparnos del movimiento y disparar a todo lo que veamos delante de nosotros.

De tal forma, el cuadro de mandos ha sido simplificado al máximo, contando con una especie de brújula en la parte superior que nos indicará en todo momento a dónde debemos dirigirnos para cumplir la misión. Cuando veamos un triángulo de color rojo, se trata de una nave enemiga; otros colores pueden representar ayudas, construcciones que tenemos que derribar o enemigos montados en cualquier tipo de vehículo. Debemos estar atentos a dicha brújula para cumplir correctamente con nuestros jefes. *Fury 3* hará historia por ser uno de los primeros juegos elaborados en exclusiva para Windows 95. Le falta mucha originalidad, pero al estar basado en un gran éxito, y en algunos aspectos mejorado, dejaremos pasar por alto esa circunstancia. Enciende tu ordenador y disfruta del láser.

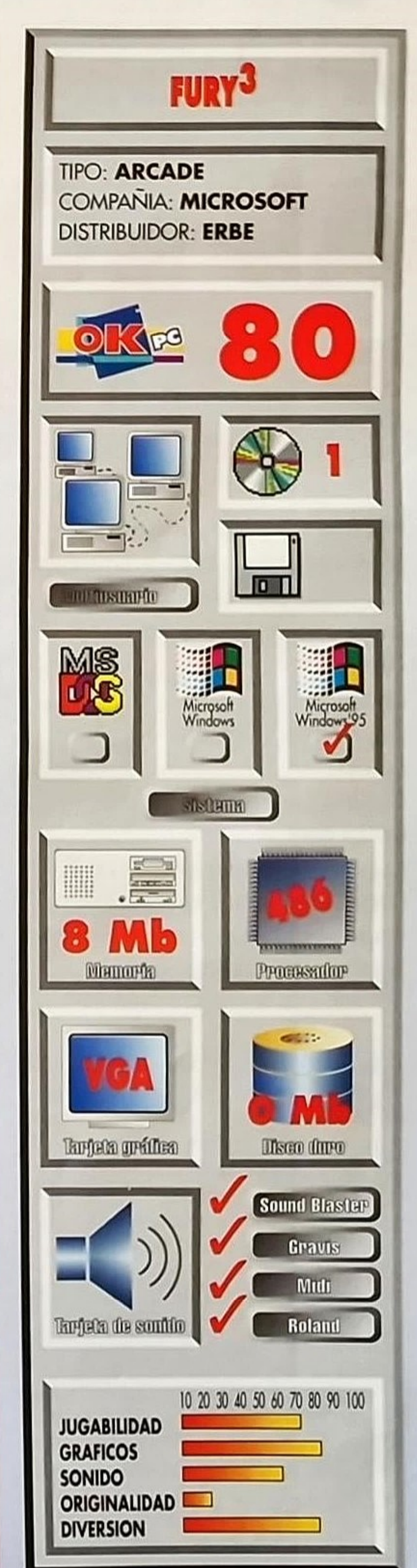
ANGEL FCO. JIMENEZ











Virtual Karts

AL BORDE DE LA REALIDAD MISMA

Parece que los señores de Microprose se han propuesto dominar por completo el panorama actual de simuladores de conducción deportiva y eso lo están demostrando, tanto con el espectacular *Grand Prix 2*, como con el no menos impresionante *Virtual Karts* que ahora nos ocupa.

Ante todo pedir disculpas a todos nuestros lectores, pues a la hora de hacer este artículo solamente disponíamos de una versión beta (inacabada) del juego definitivo y, por ese motivo, no hemos podido facilitaros la cantidad de disco duro que ocupará en vuestros ordenadores.



Dicho esto, no nos resta más que comentaros las excelencias de un simulador novedosísimo que va a sorprender a más de uno, sobre todo por su calidad gráfica, que supera con creces la de todos los simuladores deportivos de este mismo tipo que han pasado ya por nuestras manos. Y es que es la primera vez que vemos aprovechar de una manera tan exhaustiva las posibilidades que ofrece la SVGA y, si no, echadle un vistazo a las pantallas que adjuntamos.









SACADO DE LA REALIDAD

Todos los elementos que forman el escenario por el que vamos a conducir nuestro potente kart han sido sacados de la misma realidad, es decir, todos los edificios por entre los que corremos han sido primero fotografiados para, a continuación, ser digitalizados y tratados de





DO NOT ENTER

GRAN CANTIDAD DE HARDWARE

Con la intención de convertir a *Virtual Karts* en uno de los juegos más compatibles en todos los aspectos, los programadores de Microprose han decidido que se pueda manejar con todos los tipos de joysticks y mandos especiales que existen en el mercado actual.









manera que se les pueda dar el efecto tridimensional que desde un principio se pretende conseguir.

Otro detalle a resaltar sobre el realismo del juego es que todos los vehículos que aparecen y que podemos manejar, fueron realizados de manera totalmente fiel a los que existen hoy en día. Para ello, los programadores han tenido que estudiar "in situ", el funcionamiento de un kart, para después convertir toda esa experiencia en datos gráficos que al final son lo que podemos ver.



UNA NUEVA EXPERIENCIA GRAFICA

Eso es lo que te ofrece sobre todas las cosas *Virtual Karts*, pues, además de unos increíbles sprites con una resolución pocas veces vista y unos escenarios que prácticamente parece que los podemos tocar con la mano, las múltiples cámaras desde las que podemos controlar nuestro vehículo y el realismo a la hora de manejar el kart, ya que cualquier movimiento que hagamos dentro de él se va a reflejar en la pantalla.

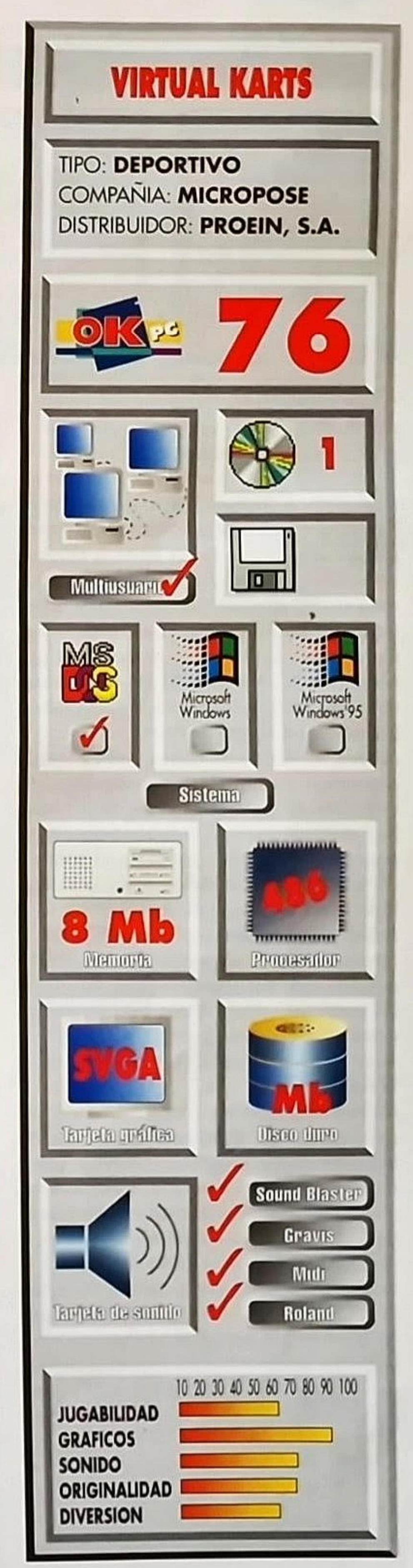




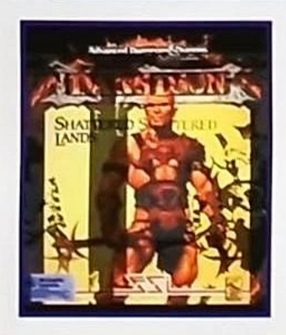
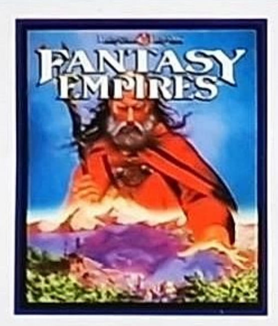
Existen múltiples vistas diferentes

Virtual Karts es uno de los simuladores más serios de conducción deportiva que hemos tenido la feliz oportunidad de disfrutar en vivo. Si te gustan este tipo de juegos, seguro que éste no te decepcionará en ninguno de los aspectos.

CARLOS F. MATEOS



ULTIMATE FANTASY




- TIPO: ROL/ESTRATEGIA
- COMPAÑIA: SSI
- DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

Dungeons & Dragons es un nombre mítico en el juego del rol. Muchos adictos juegan millones de horas en todo el mundo con sus fantásticos productos, así que cuando SSI decidió convertirlos al ordenador se produjo una revolución en el mundo del software. Nació un nuevo género conocido como *Role Playing Game*, que, sin duda, es uno de los favoritos de los lectores de esta revista.

A ellos va dedicado este grandioso pack que recoge cinco de los mejores títulos editados por SSI en la década de los 90. En él hay clásicos que nadie debería perderse; además es una oportunidad para tener en CD juegos que sólo salieron en su día en formato de disco de alta densidad. El pack se complementa con un CD especial que nos ayudará a cargar los juegos e imprimir los manuales de los mismos.

85 OK PC

DARK SUN

La lista empieza con *Dark Sun*. Tiene una perspectiva isométrica que le hace distinto de los demás juegos de rol de SSI, pero su enorme éxito contribuyó a que se elaborase una segunda parte. Su punto de comienzo es sumamente atractivo ya que no parte de la clásica taberna. Somos gladiadores que debemos escapar de la tiranía de una malvada raza que ha esclavizado un planeta entero.

La acción comienza en Draj, una ciudad poblada por extrañas criaturas donde los poderes psiónicos cuentan más que la fuerza de los brazos y la sabiduría de los magos. *Dark Sun* es uno de los juegos de rol más populares en nuestro país y su inclusión en el pack está muy indicada para los que nunca han jugado con él.

FANTASY EMPIRES

Estrategia en su más pleno sentido. El menú de ayuda se convierte en un venerable anciano con grandes poderes mágicos que nos irá guiando a lo largo del juego hasta conseguir la victoria sobre los demás caballeros.

Fantasy Empires permite crear nuestro propio personaje al estilo de las reglas del rol. Pero el entorno usado pertenece al mundo de la estrategia, donde tenemos que construir ciudades, armar a nuestros soldados e ir conquistando poco a poco los territorios vecinos al nuestro hasta formar un imperio.



DUNGEON HACK

Los calabozos son una palabra mágica en lo juegos de rol, de hecho la mayoría de ellos tienen como escenario alguno. En esta ocasión manejamos a un único personaje que tiene como misión principal la búsqueda de un extraño orbe y entregárselo a una extraña mujer con dotes de bruja. La principal novedad radicaba en que el diseño del calabozo y la dificultad del mismo podía ser manejado a nuestro antojo.



SSI aseguraba que las combinaciones posibles de calabozos superaban los millones. Nosotros no jugamos tanto, pero el que pudimos crear estaba lleno de monstruos, trampas y algunas sorpresas más agradables como pociones de vitalidad y espadas que partían a los enemigos en dos. *Dungeon Hack* está repleto de acción.

STRONGHOLD



Es otro de los títulos clásicos de la estrategia de fantasía. Es también el más completo de su clase, incluyendo numerosas escenas de combate que le hacen ganar muchos enteros en jugabilidad.

Empezamos desde cero y necesitamos crear una pequeña ciudad que sea la semilla de nuestro futuro imperio. *Stronghold* es un juego que tiene en cuenta muchos detalles como el tiempo usado por los obreros para construir edificaciones o el entrenamiento del ejército necesario para ganar nuevas batallas.

UNLIMITED ADVENTURES

Como *Dungeon Hack* también permite crear calabozos a nuestra medida, pero éste va mucho más allá. En primer lugar, podemos elegir el tipo de aventura en el que queremos participar e incluso editar y seleccionar los monstruos y personajes no jugadores.

Es una aplicación ideal para todos aquellos "masters" de juegos de mesa y que quieran aplicar sus módulos al ordenador. Con un poco de paciencia se puede conseguir "traducir" al ordenador las partidas que se juegan en casa con los amigos.



D!ZONE

- TIPO: EDITOR DE NIVELES
- COMPAÑIA: WIZARD WORKS
- DISTRIBUIDOR: FRIENDWARE

Doom es sin duda el título más representativo del software lúdico para PC. Todo el mundo lo ha jugado y los mismos que lo rechazan por exceso de violencia, seguro que secretamente lo desean y no pueden evitar la tentación de jugar con él alguna partidas por las noches mientras nadie les ve.

No es de extrañar que los niveles que trae el propio juego se hagan demasiado cortos y, como dice la canción, todos queremos más. En este caso se trata de niveles y *D!Zone* trae unos 900 niveles para *Doom* y *Doom 2*.

También contamos con un editor de niveles para crear los nuestros propios. Aquí podemos variar la dificultad del juego así como la posición de objetos y enemigos a lo largo de los niveles. Todo esto se hace a través de la pantalla D!, que no es más que un menú de control. Desde aquí incluso se puede llamar por teléfono a nuestros amigos para jugar a través del módem una partida sanguinaria de *Doom*. Este menú debería haberse hecho más comprensible en su manejo ya que es muy poco intuitivo. Afortunadamente, aunque el software esté en inglés, el manual ha sido traducido al castellano. Léelo para manejar correctamente el editor.

En fin, *D! Zone* es un buen complemento para nuestro querido *Doom* y una opción más entre la amplia gama de editores que hay para el mítico juego.





D-1000

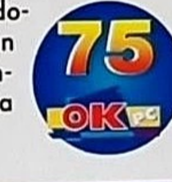
- TIPO: EDITOR DE NIVELES
- COMPAÑIA: GAMETEK
- DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

Ultimamente se está produciendo una verdadera avalancha de editores para *Doom* como podéis ver en las novedades de este número. El otro editor que os presentamos es *D-1000*, una recopilación de niveles para *Doom* de la siempre prestigiosa compañía Gametek.

Todos los editores son similares en su concepción básica y también todos son bastante confusos a la hora de manejar las opciones de configuración del *Doom;* pero los niveles que incluye *D-1000* son de lo mejorcito que hemos podido encontrar en el siempre fantástico mundo de los WADS. Este tipo de fichero es el que contiene la información de cada nivel, como mapeado, tipo de monstruito que matar, colocación de los objetos, etc.



Los mil niveles que dan nombre al editor es una selección de los mejores WADS que los maníacos de la sangre han ido creado durante varios años. Algunos incluso son más complejos que los originales, pues la mayoría contienen los elementos que los usuarios hemos soñado en los niveles de *Doom*. Como contrapartida sería una buena idea incluir más sonidos y melodías para estos niveles e incluso la creación de un nuevo monstruo infernal. De momento, todos los editores y creadores de niveles están dejando esa responsabilidad a la propia id Software.





FATAL RACING

- TIPO: DEPORTIVO
- COMPAÑIA: GREMLIM
- DISTRIBUIDOR: ARCADIA

Los rallyes de coches siempre han tenido mucha popularidad en España. No obstante, Carlos Sainz, el bicampeón del mundo, es uno de los deportistas más conocidos y las marcas por donde ha pasado (Toyota, Lancia y Subaru) son de sobra conocidas gracias a sus méritos.



Conducir como Carlos puede resultar peligroso en la vida real, pero no en *Fatal Racing*, que es un excelente simulador de rallyes con 16 circuitos distintos y 8 coches para elegir. Como es normal en este tipo de juego, debemos probar todos los modelos con cada circuito porque seguro que hay alguno que es el que mejor se adapta a cada carrera.

Además de disfrutar unos excelentes gráficos en SVGA, *Fatal Racing* trae la posibilidad de jugar en red hasta con 16 personas distintas. Todo sabemos cómo cambia un juego de carreras cuando se conecta a otros ordenadores: no es lo mismo jugar contra la máquina que contra los humanos que conocen los mismos trucos sucios que tú.

En definitiva, un excelente juego de rallyes que trae muchas novedades además de un excelente acabado técnico. Detalles como las tablas de datos y una cuidada ambientación son una buena muestra de sus posibilidades.





MECHWARRIOR II

Estas claves que a continuación os ofrecemos os evitarán más de un quiebro de cabeza a la hora de poneros a los mandos de vuestro poderoso Mech. Para que funcionen deberás introducirlas a la vez que mantienes pulsadas las teclas de Ctrl, Alt y Shift:

- **BLORB**: Serás invulnerable a todos los ataques.
- **CIA:** Armamento y municiones al completo e infinitas.
- **MIGHTYMOUSE:** Potencia de salto infinita.
- **GANKEM:** Destruye automaticamente los Mech seleccionados con el objetivo.
- **TIKERBELL:** A partir de ahora puedes mover la cámara de tu Mech.
- **ICANHACKIT:** Terminas automáticamente la misión con un éxito total.
- **HANGAROUND:** No te afecta que el tiempo llegue a cero.
- **DORCS:** Aparecerá una fotografía de los programadores.
- **ENOLAGAY:** Acabas de una sola pasada con todos los enemigos.
- **XRAY:** Ves a través de los objetos.







DOOM II

Tercer mapa y muchos secretos, trucos, armas y enemigos que hacen de éste un reto mucho mayor que el que nos ofrecían los dos anteriores:

OBJETOS

AA: ARMA AZUL
BG: BOTIQUIN GRANDE
T.: TELETRANSPORTE
EA: ESFERA AZUL
EI: ESFERA INVISIBILIDAD
B: BATERIA
LA: LLAVE AZUL
BP: BOTIQUIN PEQUEÑO
I: INTERRUPTOR
AV: ARMADURA VERDE
LR: LLAVE ROJA

ARMAS Y MUNICIONES

E: ESCOPETA
SM: SIERRA MECANICA
CB: CAJA DE BALAS
LC: LANZACOHETES
M: METRALLETA

PRIMAL RAGE

El arcade de lucha uno a uno más "bestia" de todos los tiempos también tiene sus propios trucos y aquí os los ofrecemos en exclusiva:



VOLEIBOL:
Cuando un humano se ponga delante tuya, podrás jugar al voleibol con él, golpeándolo en el aire hacia tu oponente. Después de varios golpes, una red aparecerá en el centro de la pantalla.
Hay varios requisitos para activar este truco:
a. Debe hacerse en el modo de dos jugadores.
b. El reloj debe estar activo.
c. Debes golpear al humano como mínimo ocho veces.
d. Solamente podrá hacerse en el escenario llamado *The Cove.*

BOLOS:
Para activar este truco es necesario realizar algunas cosas:
a. Se debe estar en el modo de dos jugadores, ambos jugando con Armaddon.
b. Los dos jugadores deben hacer simultáneamente tres Spinning Death (mantener los botones 1 y 4; detrás, delante y abajo).
Después de esto, diez humanos se colocarán en la pantalla, haciendo la función de los bolos, y, realizando de nuevo un Spinning Death, nos convertiremos en la bola.

LLUVIA DE VACAS:
Para activar este truco es necesario:
a. Jugar en el escenario con el nombre de *The Ruins.*
b. Debe realizarse en el tercer round.
c. Al menos uno de los jugadores debe ser Chaos y debe haber activa una Fart of Fury Cloud en el aire cuando el tiempo llegue a cero y la pelea pase a muerte súbita.





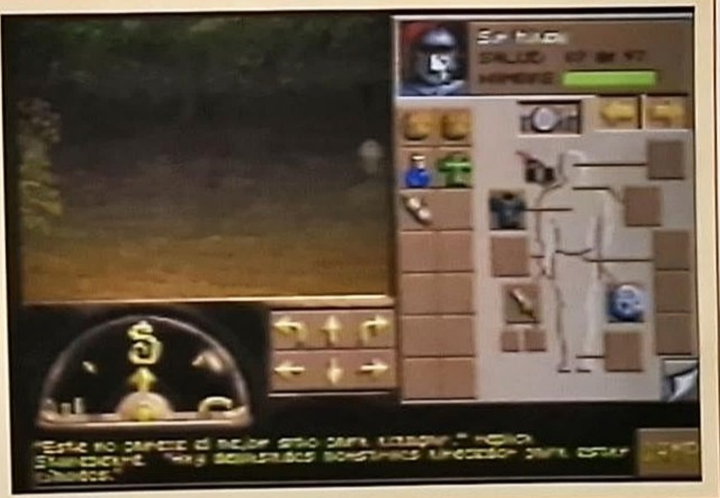


EYE OF THE BEHOLDER 3

Con este truco podrás ver sin ningún problema la secuencia final del juego, nada más cargarlo. Para ello lo único que tienes que hacer es meterte en el directorio en el que tengas instalado el programa en el disco duro y ahí, introducir esta sencilla línea de MS-DOS:

REN FINALE.GFF INTRO.GFF





Bloodnet

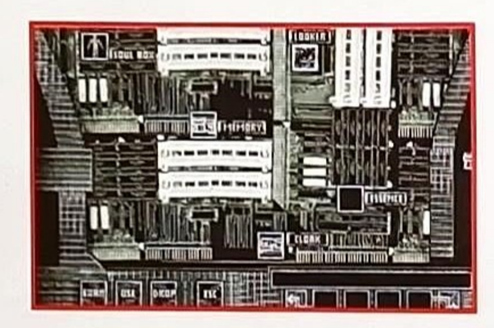
HILO DE SANGRE

BLOODNET

TIPO: **AVENTURA GRAFICA**
COMPAÑIA: **MICROPROSE**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN, S.A.**



Un poderoso vampiro pretende conquistar el mundo del futuro. Sus seguidores controlan las redes cibernéticas y, teniendo bajo su dominio a todos los ordenadores, posiblemente lo logren.





Empiezas solo en tu laboratorio. De momento, coge el implante neuronal y el chip de 4 Tb. Coloca el chip en tu unidad de almacenamiento. En el original inglés es "Docking Unit".

En Huston Matrix coge el trozo de cuerda y habla con Larry Owen.

Debes utilizar el mapa de New York para moverte a lo largo de la ciudad. En los puntos rojos, se encuentran las calles que puedes visitar y en cada calle los lugares a los que debes dirigirte. En este caso le toca al Abyss.





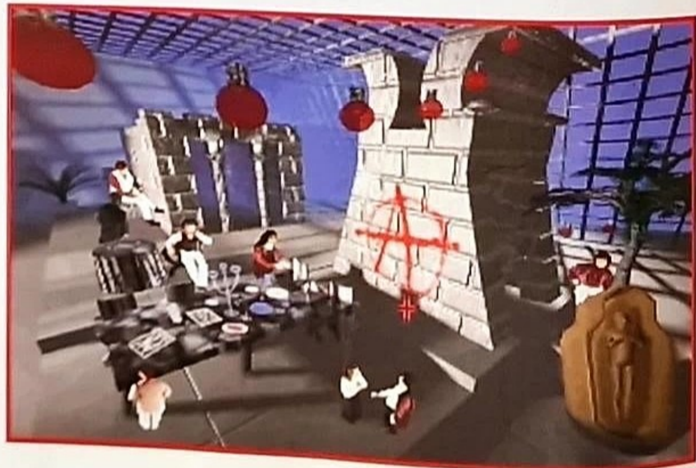
RECLUTAMIENTO

Conversa con Rymma Fizz y elige a cuatro personajes para que te acompañen a lo largo de la aventura.

Ve al Metro Museum of Art y habla con Montgomery Taylor. Di no a su primera pregunta y contesta afirmativamente a la segunda. El te dará una invitación al Hellfire Club.

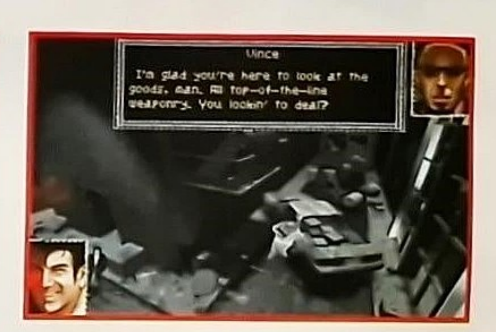
En Central Park, asegúrate de que en la primera pantalla aparezcan siete personas. En caso contrario, date una vuel-

















ta por otras localizaciones del mapa, sin hacer nada, y vuelve al parque.

Habla dos veces con Sander Tomalin; le colocas el implante neuronal y a cambio recibes un *Lockpick Database*, un chip de 4 Tb. y un *Samurai Soul Box*. Coloca este último en tu unidad.

Antes de abandonar el parque, conversa por un momento con Mother Mary.

En el Café Voltaire contacta con Oscar Nández, y responde sí a su pregunta. Habla también con Leonora Major.

Entra en el ciberespacio. Se encuentra en tu menú de opciones, y mantén relación con todos los personajes que encuentres, pero ante todo, debes ir al Major.

En el Kafka Conspiracy habla con Coover Tristan.

SIGUE LA INVESTIGACION

En Electric Anarchy localiza a Phree Thought, Nai Hilistick, Chuck, Phractle K. Oss, Auntie Matter y Garrick Fizz, al cual deberás reclutar.

Ve al Autonomy Dogs y habla con Wild Child y Sabaccatus St. Aubens. Luego en Hard Metals habla con Tempered Steele.

Como ves, en este juego, te pasas la vi-











da hablando con todo el mundo, pero es imprescindible para continuar.

Dirígete a la catedral de San Patricio y mantén una conversación a tres bandas con Mother Mary y con el hermano Complicitus.

Visita el Hellfire Club y habla con George Yachisin y con Renfield. En Hardam Tactick compra un *Lockpick Casing* y un *Diagnostic Unit*. Debes ensamblar los dos *lockpick* que posees.

Atención porque ahora debes ir hasta Transtechnicals donde debes hacer un montón de cosas.

En primer lugar, en la sala de seguridad, elimina a Daryl Paine y quítale el *TTCloak Chip*. Recoge todos los objetos que encuentres. Para ello, utiliza siempre la opción *Search* del menú que te indicará en cada pantalla la totalidad de los objetos. Busca a Emily Esaki para dialogar con él, al mismo tiempo que buscas y recoges un pin.

Antes de abandonar aquel lugar, habla con Bill Dougan, y recoge todos los objetos de la sala Nanotach. A continuación usa los *lockpicks* en la puerta cerrada y de nuevo recoge todo lo que veas.

OBJETOS MISTERIOSOS

Para entrar en Lazlo Green, debes examinar la lista de nombres. Busca en ese lugar para encontrar una máscara de gas.

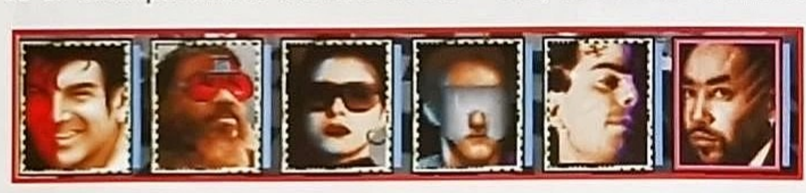
De nuevo en Electric Anarchy, entrega a Phree el *Dragon Soul Box* y contesta afirmativamente a sus preguntas. Ella te dará el *Sonoma Vapor*.

Debes usar la máscara de gas en Icon Pirates. Para ello, uno de los miembros del grupo debe ponérsela y registrar el área.

Encontrarás el *Holocam* y el *Holofilm*. En Doom Pilots, habla con Ghost Walker. Ve a Madam Mescats y compra un Instapigment. Usalo allí mismo.

Dirígete ahora a Cloisters, concretamente a Sabastan's Room, y coge los *beads*. Más tarde en Weapons Room, utiliza el Holocam delante del espejo. Ahora puedes registrar la habitación y encontrar otro montón de objetos.

Regresa al Café Voltaire y coloca los *beads* cerca de Cyril Thorpe. Recoge el *Azrael's Box* y el *Trans Techs Security*. Colócalos en tu unidad.









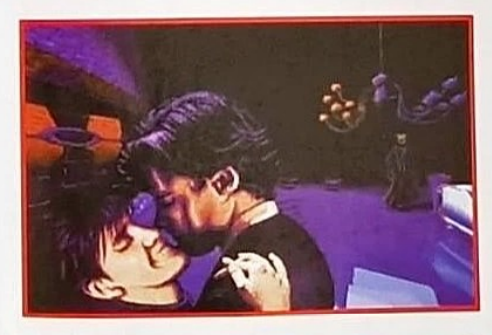




Entra de nuevo en el ciberespacio. Ve al nivel Medium, y habla allí con Cyril Thorpe. Regresa a Cloisters, y en la habitación de Sabastan, él te bendecirá las cuchillas y las estacas. Ya estás listo para combatir a los vampiros.

Entra en el ciberespacio y ve a la zona F.A.T.S. Allí habla con Melissa Van Helsing. De nuevo en la realidad, dirígete a Le Phood para reclutar a Melissa.







LAS PIEZAS SE UNEN

En el club Hellfire busca a Alexander Tennent y habla con él.

Ahora, preparado, porque viene uno de los enfrentamientos más duros que vas a tener en el juego. Compra munición, si es necesario, al traficante en Renfields.

El combate sucede en el apartamento de Van Helsing. Debes acabar con todos los vampiros. Una vez terminada tu "tarea", entra en la segunda habitación del apartamento, registra la zona, porque allí se encuentra el *Signal Scrambler*.

En Grant's Tomb, también debes matar a todo bicho viviente que merodee por allí. Coge el *Green Pendant* y libera a Alexander Tennet de su cautiverio.

Ahora debes ir a Electry Anarchy. Allí desmonta el *Green Pendant*. Coloca el *Emerald Looker Chip* y el *Tackett's Essence* en tu unidad.

Entra en el ciberespacio. Dirígete a F.A.T.S. y habla con Tackett Cybervision, después a la zona Kansas y habla con Sally, que te dará un objeto muy interesante.

MUERTE FINAL

En la catedral de San Patricio debes despedir a Chuck de tu grupo y pedir a Mother Mary que se una a ti. Ella es una pieza vital para combatir a los vampiros.

En la sala 1122 de Transtech, debes matar a todos los vampiros, especialmente a Van Helsing. No debe quedar vivo. A continuación habla con el Dr. John Walker, que te dará las pistas finales.

Prepárate para luchar contra el Príncipe de las Tinieblas. Entra en el ciberespacio, concretamente en la zona Elizabeth. Allí deberás matar las imágenes falsas y al propio Drácula con la estaca. Entonces habrás acabado con la pesadilla para siempre.

ALAN WILDER













CLASICOS DE SIEMPRE

Os pido por favor que me ayudéis en los siguientes juegos:

SIMON THE SORCERER
¿Cómo consigo que el muñeco de nieve me deje pasar?
¿Cómo puedo bajar hasta la garganta o hablar con quien hay allí?
¿Cómo se pueden abrir unas puertas rojas muy grandes, donde está la lista de la compra?
¿Para qué sirven los gusanos?
Una vez que le doy la lista de compra al tendero me dice que ya me dará el pedido, pero ¿dónde lo deja o dónde está?

ALONE IN THE DARK II
Cuando estoy jugando con la niña, y subo por el montacargas, hasta donde está el organo, intento usar la ficha pero me dice que el órgano está bloqueado con un campo de fuerza ¿Cómo lo desbloqueo?
¿Para qué sirve el oso de peluche?

JUAN ANGEL AROCA
MURCIA

RESPUESTA

De estos dos juegos son muchas las cartas que recibimos pidiendo ayuda. Os recordamos que la solución de *Simon* apareció en el número 21, y el de *Alone in the Dark II* en el número 23, por si teneis más dudas sobre estos juegos.
Pero regresemos con nuestro amigo Simon.
Para que el muñeco de nieve te deje pasar, come los caramelos que encontrarías en Villa Goblins. Lo de la garganta es cuestión de "parras". Eso es, déjate deslizar por ellas.
Las puertas rojas no las puedes abrir, ya que hay otra forma de entrar en el poblado goblin. Los gusanos son muy útiles, ya que comen la madera de la Torre, y abajo se halla oculto el ansiado bastón. El pedido del tendero se halla en la tienda. Es una caja y debes entrar en ella para que los goblins te lleven a su ciudad.
El osito de *Alone in the Dark 2* es sólo el juguete de Grace y la pata de pollo sirve en las secuencias finales para desterrar a la bruja al más allá.

INFIERNO EN MOSCU

En el juego KGB, los malos me han atrapado, me han pegado una fenomenal paliza y ahora no sé lo que tengo que hacer ¿Me podéis ayudar?

LUIS ANGEL DOMINGUEZ
MADRID

RESPUESTA

Claro que podemos ayudarte. Te diremos todos los pasos hasta llegar a Leningrado, tal y como pedías en tu carta.
De momento, inspecciona la habitación, hasta que encuentres un micrófono que ha sido colocado allí para espiarte. Destrúyelo, y en unos instantes, vendrá Rita para buscar información. Un extraño personaje vendrá a interrumpir la conversación y Rita saldrá de la habitación. Tras hablar con el hombre le convencerás de que eres el prisionero de la banda, al mostrarle el micrófono.
Oyes una conversación en la puerta con cuidado para no ser descubierto.
Para escapar de allí, enseña a tu nuevo amigo la caja de cables, para que éste los conecte y suene la alarma de la carnicería. Entonces Verto irá a echar un vistazo Habla con Rita sobre el asunto de la droga escondida, y cuando os deje salir, y al estilo de la más pura traición, la atacas por la espalda. Al dejarla inconsciente, tu amigo y tú os despedís para evitar nuevas complicaciones con los miembros de la banda. Antes de salir del edificio, entra en el estudio y recoge las cintas, las fotografías y la cámara de fotos que hay en él. Toma una foto del papel en blanco que se encuentra en el mueble del salón. Deja el papel donde lo encontraste y escóndete en la puerta.
Cuando regrese Verto, atácale hasta que quede medio muerto en el suelo. Llévate todos los objetos, y utiliza la cámara en el papel azul. Deja la cámara en la habitación, y sal a la calle. Regresas a la oficina, y habla con el Mayor Vovlov y con el Coronel Galushkin, que te indicará los siguientes pasos que debes seguir.
Leningrado te espera.

SOBRE BRUJERIA

Estoy jugando con Elvira, pero no sé como matar a la malvada Elmera. Creo que tengo todos los objetos necesarios para hacerlo.
Os doy las gracias anticipadas por ayudarme.

JAVIER MARTIN MARTIN
MADRID

RESPUESTA

Abre el nido de la torre, usando las llaves de forma correlativa. Utiliza la orden Examinar para averiguar qué número tiene cada una. Ahora coge el puñal y el pergamino. En la inscripción de las catacumbas , situado entre la conjunción y el corredor, coloca la llave de piedra, para que puedas abrir un pasaje secreto. Al final, deja la espada del soldado en el pentágono, y usa el pergamino del nido para contrarrestar la magia de la bruja. Sólo te queda atravesarla con el puñal. Has acabado con la maldición de la bruja Emelda.



OK PC Hits

Ranking

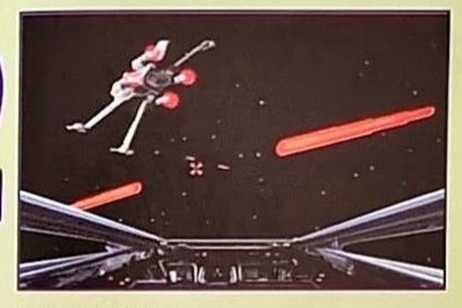
Nuestros Elegidos del mes

1



SIMON THE SORCERER 2
(Adventure Soft/Erbe)
Las locas aventuras de Simon siguen en este fantástico juego. Todo un número uno en humor.

2



REBEL ASSAULT 2
(LucasArts/Erbe)
Posiblemente sea el mejor arcade que puedas encontrar en tu ordenador. Los fanáticos de la serie lo agradecerán.

3



HEXEN
(id Software/New Software C)
Se multiplican los hijos de *Doom. Hexen* es una acertada mezcla de puzzles, magia y ... sangre.

4



SCREAMER
(Graffiti/Virgin)
Participa en una carrera con los mejores coches que puedes conducir. En red, la diversión se multiplica por cien.

5



MORTAL KOMBAT 3
(Midway/New Software C)
Descarga tu adrenalina combatiendo contra los rivales más fuertes que puedas echarte a la cara.

6



ALIENS
(Mindscape/Proein, S.A.)
En el espacio nadie oirá tus gritos. Con un buen arma tal vez puedas demostrar que puede ocurrir lo contrario.

7



SHANGHAI: GREAT MOMENTS
(Activision/Proein, S.A.)
Aprender historia puede ser bastante entretenido si juegas al mismo tiempo con *Shanghai.*

8



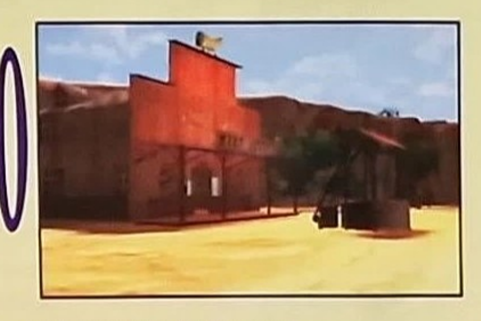
THE RAVEN PROJECT
(Cryo/Proein, S.A.)
La Tierra se ha convertido en una colonia de una perversa raza extraterrestre. Destruye a los invasores.

9



INDYCAR RACING II
(Papyrus/Virgin)
¿Carreras de coches? Acércate al mundo de la Formula Indy. Un desafío para los que tengan nervios de acero.

10



IN BED WITH RED NEX
(Aluminium/BMG Interactive)
La musica de baile invade las discotecas los fines de semana y también los desiertos del lejano Oeste.



CONTENIDO DEL CD-ROM

INSTALACION DEL CD-ROM

Para instalar el CD-ROM que regalamos con este número de la revista OK PC, sigue los siguientes pasos:

■ Ejecuta Windows.

■ Desde el Administrador de Programas, abre el menú Archivo, pulsando sobre la palabra Archivo con el cursor del ratón.

■ Selecciona la opción Ejecutar y escribe en la ventana que aparecerá a continuación: "D:\OKPC", sin las comillas. Si tu unidad de CD-ROM no es la D:, cambia esta letra por la que corresponda a tu ordenador. Pulsa sobre el icono Aceptar y se instalará el programa que gestiona el CD-ROM. Luego pulsa dos veces sobre el nuevo icono que aparecerá para ver el contenido del CD-ROM. El nuevo icono se situará en la ventana OKPC del Administrador de Programas, si no existe se creará un nuevo grupo. En futuras ocasiones puedes utilizar directamente este icono, ahorrándote tener que instalarlo cada mes, ya que el programa no instala nada en el disco duro, todo se realiza desde el propio CD-ROM.

RESOLUCION DE PROBLEMAS

La diversidad de equipos y configuraciones existentes en el mercado hacen muy difícil definir un estándar que valga para todos los equipos. Si en el programa de Windows se enciende el botón Ejecutar y no consigues que funcione la demo, ten en cuenta lo siguiente:

■ Debes tener suficiente memoria libre del tipo que sea requerida. Si el sistema operativo tiene menos de 580 Kb (593.920 bytes) libres, tendrás muchos problemas de memoria. Si quieres liberar más memoria, sal de Windows y ejecuta el programa bajo MS-DOS. Ten cuidado, los equipos que vienen con el sistema operativo y Windows preinstalados sólo suelen estar optimizados para utilizar memoria extendida XMS.

■ En caso de que el juego te funcione excesivamente lento, sal de Windows y ejecútalo bajo MS-DOS. Windows ralentiza mucho la ejecución de programas diseñados para MS-DOS.

■ No ejecutes NUNCA un programa bajo Windows si no estás seguro de que puede funcionar bajo este entorno. El mal uso de Windows puede ocasionar pérdidas irrecuperables de información.

■ Si tu problema es que los efectos sonoros no se oyen por tu tarjeta de sonido, sino por el altavoz del PC, prueba a ejecutar el programa bajo MS-DOS.

■ La mayoría de los programas del CD-ROM están configurados para utilizar Sound Blaster con dirección 220, interrupción 7 y DMA 1. En algunos casos se obliga a tener esta configuración, pero en la mayoría de las ocasiones puedes copiar el juego al disco duro y luego cambiar la configuración de sonido. Para hacer esto busca un archivo con el nombre INSTALL, SETUP, CONFIG, SOUND o algo similar y ejecútalo.

Para que no tengas problemas, hemos incluido en el programa de este CD-ROM los pasos necesarios a realizar si quieres ejecutar un programa bajo MS-DOS.

Si copias un programa al disco duro, se te creará un directorio llamado OKPCCDxx, donde "xx" es el número de CD-ROM publicado junto con la revista. De ese subdirectorio saldrá a su vez otro subdirectorio por cada juego que hayas copiado al disco duro.

MANEJO DEL PROGRAMA WINDOWS

Una vez instalado el programa de menú del CD-ROM se te ofrecerán las siguientes opciones:

■ **EJECUTAR:** Ejecuta un programa del CD-ROM bajo Windows.

■ **INSTALAR:** Ejecuta un programa de instalación especial para un juego en particular. Para jugar con el programa será necesario seguir las instrucciones que aparecerán en pantalla.

■ **COPIAR:** Crea un duplicado del juego en el disco duro seleccionado, para que después pueda ser ejecutado sin necesidad de tener el CD-ROM en la unidad lectora.

Hemos incorporado un gran número de mejoras en el programa de Windows que gestiona los archivos del CD-ROM, incluyendo la tecnología multimedia para todos aquellos que dispongáis de una tarjeta de sonido. Para simplificar la utilización por parte del lector de los vídeos incluidos en el CD-ROM, ahora al pulsar el botón ejecutar saldrá directamente el vídeo, si ya se ha instalado anteriormente *Video for Windows*.

DEMOS PRINCIPALES

HEXEN

86/33 o superior, 4 Mb de RAM (8 recomendadas), VGA, tarjeta de sonido opcional, disco duro necesario.

● *Hexen* es una aventura épica aterradora y fascinante, que supera con creces a su antecesor *Heretic* a todos los niveles. Con *Hexen* puedes adoptar el papel de un guerrero, un clérigo o un mago e introducirte en un escenario al más puro estilo de los juegos de rol. En red o módem los personajes se complementan perfectamente. Esta estupenda demo te ofrece varios niveles completos del juego con toda su emoción y adicción. Los señores de id Software se han superado de nuevo desde su primer gran exitazo: *Doom* y ahora la diversión está en vuestras manos.
Las teclas coinciden con el clásico *Doom*, pero ahora también se puede saltar si pulsas el guión que hay junto a la tecla <Mayúsculas> del lado derecho del teclado. Las teclas son redefinibles.
Para ejecutar este programa desde MS-DOS sitúate en el directorio raíz de tu CD-ROM y teclea CD\HEXEN. Teclea INSTALL.BAT para comenzar la instalación.

MORTAL KOMBAT 3

486 o superior, 4 Mb de RAM, VGA, disco duro necesario, tarjeta de sonido.

● *Mortal Kombat 3* para PC ofrece toda la acción y emoción de la recreativas... y mucho más. Esta tercera parte ofrece suculentas novedades como los *animalities* y la posibilidad de cambiar de escenario en los combates según los golpes y saltos que des. Con *Mortal Kombat 3* se puede además jugar por red a pantalla completa contra otro oponente humano. ¿Aceptas el reto de *Mortal Kombat 3*?
Las teclas son redefinibles.
Para ejecutar este programa desde MS-DOS sitúate en el directorio raíz de tu CD-ROM y teclea GO.BAT para comenzar la instalación o pulsa el botón Ejecutar ahora.

LIVING BOOKS

386 o superior, 4 Mb de RAM, SVGA, tarjeta de sonido, ratón, Windows.

● Demostración interactiva de los cuentos de *Broderbund: The Tortoise and the Hare, Just Grand Ma and Me, Little Monster at the School, The New Kid on the Block, Arthur's Teacher Troubles, Arthur's Birthday* y *Ruff's Bone*. Estos "cuentos vivos" son ideales para los más pequeños de la casa que pueden ir buscando animaciones ocultas en las páginas del libro mientras aprenden a leer e incluso mientras practican un poco de inglés, según cómo se ejecute el programa completo. La demo está sólo en inglés, pero la versión comercial distribuida por E.A. en España está en castellano, inglés y en más de un cuento hasta en japonés.
Para ejecutar este programa desde Windows pulsa el botón Ejecutar ahora o ejecuta el programa SAMPLER.EXE del directorio raíz de tu CD-ROM.

SIMON THE SORCERER 2

386 o superior, VGA, 4 Mb de RAM, disco duro necesario, tarjeta de sonido, ratón.

● Las nuevas aventuras de Simon, el aprendiz de mago, están servidas. De la mano de Erbe llega esta estupenda segunda parte que en nuestro país estará totalmente traducida y doblada al castellano para que todos podáis sacar el máximo partido a esta aventura que está llena de humor y chistes. Para jugar tan sólo tienes que utilizar el ratón. La postal de tu inventario te da acceso a las opciones de salvar, recuperar y salir de la demo.
Ratón.
Para instalar esta demo desde MS-DOS sitúate en el directorio raíz de tu CD-ROM y teclea CD\SIMON, teclea INSTALL.EXE para comenzar con la instalación o pulsa ahora el borón Instalar.

PRISONER OF ICE

386 o superior, VGA o SVGA, tarjeta de sonido, disco duro necesario, ratón.

● El polo parece un lugar tranquilo, pero Cthulhu, el demonido de los demonios, está amenazante en cualquier lugar del mundo, con esta estupenda aventura, que en su versión comercial se venderá con diálogos doblados y textos en castellano. Esta aventura de Infogrames puede ser jugada en dos modalidades gráficas: VGA y SVGA. Para ejecutar la demo en VGA teclea ICE320.EXE y para utilizar la resolución en SVGA utiliza ICE640.EXE.
Pulsa <Esc> y aparecerá el menú de grabación.
Para ejecutar esta demo desde MS-DOS sitúate en el directorio raíz de tu CD-ROM y teclea CD\ICE, teclea ICE320 o ICE640 para comenzar la demo.

THE MAKING OF FIFA 96

386 o superior, *Video for Windows*, SVGA, Windows.

● Vídeo que nos muestra lo compleja que ha sido la superproducción de FIFA 96, lo último en simuladores de fútbol para el PC. Con este vídeo de 15 minutos conocerás las impresiones de los programadores y un sinfín de secretos que hay en los prelanzamientos títulos tan afamados como los de la serie Electronic Arts Sport.
Para ver este vídeo necesitas tener instalado *Video for Windows* (incluido en este CD-ROM).

BULLFROG

386 o superior, *Video for Windows*, SVGA, Windows.

● Vídeo que nos muestra los mejores lanzamientos que la archiconocida Bullfrog tiene previsto sacar al mercado en los próximos meses. Algunas de las novedades que muestra este vídeo son *Magic Carpet 2, Theme Hospital, Syndicate War* y *Dungeon Keeper* por citar algunos. No te lo pierdas, tan sólo tienes que pulsar sobre el botón Ejecutar.
Para ver este vídeo necesitas tener instalado *Video for Windows* (incluido en este CD-ROM).

SHAREWARE MS-DOS

ABYSS

● Juego en el que se pone a prueba tu inteligencia, como en casi todos. Debes sortear los obstáculos y las trampas ideadas en los lugares donde te encuentres para llegar finalmente hasta la puerta o conseguir la llave que te permita entrar en el siguiente nivel. Los gráficos son sencillos, pero no dejes que su sencillez te engañe, porque puedes encontrarte frente a verdaderos enigmas bastánte difíciles de resolver. ¡Recuérdalo! ¡Esto es la guerra!
Ve al CD-ROM, entra en el directorio \DOS\ADVENTUR\ABYSS y ejecuta el programa ABYSS.EXE.

DDAY

● Juego de estrategia que se desarrolla tomando como escenario de tus operaciones los campos de batalla más importantes de la II Guerra Mundial. En este breve muestrario no podrás utilizar todas las posibilidades del juego, pero por lo que se ve es un verdadero rompecabezas sólo apto para las mejores mentes militares. ¿Serás capaz de ganar esta batalla particular?
Ve al CD-ROM, entra en el directorio \DOS\STRATEGY\DDAY y ejecuta el programa DDAY.EXE.

MELVIN FREEBUSH

● Juego para adultos en el que has de buscar a la mujer perfecta, como en el juego protagonizado por Larry.
Ve al CD-ROM, entra en el directorio \DOS\ADVENTUR\MELVIN y ejecuta el programa FREEBUSH.BAT.

SHADOW FORCE

● Juego del tipo rol en el que llevas una equipo de fuerzas especiales por unos túneles para matar a todo bicho viviente.
Ve al CD-ROM, entra en el directorio \DOS\ADVENTUR\SFORCE y ejecuta el programa SFORCE.BAT.

STAR WARS 2.0

● Juego de la guerra de las galaxias adicionado al juego *Wolfenstein 3D*.
Ve al CD-ROM, entra en el directorio \DOS\ARCADE\SW3D y ejecuta el programa SW.BAT.

WONDER WORD

● Es un juego consistente en completar diferentes crucigramas, cada vez más complejos en inglés. La música ameniza el juego, un gracioso mono se pasea por toda la pantalla, pero a la hora de la verdad, tienes que "dar el callo" a pesar de las numerosas pistas que se te ofrecen a lo largo de la partida (dar el callo o dar F1, y tendrás rápidamente las soluciones).
Ve al CD-ROM, entra en el directorio \DOS\VARIOS\WONDER y ejecuta el programa WONDER.EXE.

BREAK MACHINE

● Excelente juego de romper ladrillos. Veréis que es diferente.
Ve al CD-ROM, entra en el directorio \DOS\ARCADE\BM y ejecuta el programa BM.EXE.

BÖLZ!

● Excelente juego en el que llevas una pelota con la que has de ir cogiendo manchas del suelo.
Ve al CD-ROM, entra en el directorio \DOS\ARCADE\BOLZ y ejecuta el programa BOLZ.EXE.

BREAKFREE 1.0

● Fascinante juego en tres dimensiones consistente en una bola brillante que se desliza a unos centímetros por encima del pavimento dentro de una habitación. La bola rebota contra las paredes laterales de la sala y has de empujarla una y otra vez hacia el muro que está frente a ti, como si jugases al frontón con ella. La estancia está tabicada y debes destruir con la ayuda de tu pequeño sol las paredes innecesarias. Encontrarás también tiempos extra y otras bonificaciones. Las sensaciones que transmite son parecidas a *Doom*.
Ve al CD-ROM, entra en el directorio \DOS\ARCADE\BRKFREE y ejecuta el programa BRKFREE.EXE.

COMANCHE

● Demo de este excelente juego conocido por todos nosotros.
Ve al CD-ROM, entra en el directorio \DOS\ARCADE\COMANCHE y ejecuta el programa DEMO.EXE.

3D CYBERPUCK

● Se trata de meter gol en la portería contraria dentro de un escenario tridimensional bastante raro: la pelota es una especie de platillo parecido al que se utiliza en el hockey sobre hielo y el campo es un simple cuadrilátero. La rapidez de las imágenes puede llegar a despistarte un poco, pero enseguida sabrás qué hacer. ¿Por qué? Verás: existe una tienda a la que irás de vez en cuando para poder comprar aquello que se te antoje y sirva mejor tus intereses. Además, se admiten armas y el juego en sí no tiene reglas.
Ve al CD-ROM, entra en el directorio \DOS\ARCADE\CYBER10 y ejecuta el programa GO.BAT.

DUNGEONS & DRAGONS BULLETIN BOARD SYSTEM

● Este es un programa para jugar el *Dungeons & Dragons* a través de una BBS.
Ve al CD-ROM, entra en el directorio \DOS\VARIOS\DND y ejecuta el programa DNDCNFG.EXE.

JACK FLASH MUTING OF THE THINGS

● Estamos ante un estupendo juego de plataformas con cuatro mundos diferentes en los que puedes actuar. Aunque en este shareware sólo puedes jugar en el mundo industrial, tienes también el espacial, el montañés y el mundo de hielo. Los gráficos son bastante buenos y una divertida banda sonora alegra la partida. Tendrás unos enemigos muy peculiares y podrás proveerte de munición y vidas en diferentes estaciones a lo largo de los niveles. Por cierto, tienes que comer de todo si quieres sobrevivir.
Ve al CD-ROM, entra en el directorio \DOS\ARCADE\JACK y ejecuta el programa JACK.EXE.



MADDOG WILLIAMS

● Aventura gráfica conversacional en la cual has de rescatar a la princesa que ha sido raptada por los malos.
Ve al CD-ROM, entra en el directorio \DOS\ADVENTUR\MADDOG y ejecuta el programa MADDOG.BAT.

SIM EARTH

● Estamos ante una fabulosa demostración del simulador terrestre. Con él, podrás hacer un viaje en el conocimiento de infinidad de aspectos del planeta en que vivmos: su composición, estructura, masa, atmósfera, biosfera, población, administración de recursos, fuentes de energía convencionales o alternativas; pudiendo averigüar cualquier dato que necesites y así, arriesgarte a crear un mundo mejor. Lo de arriesgarte, no es cosa de broma, porque se trata de una tarea ésta bastante difícil. Además, el juego te permite probar distintas posibilidades en otros planetas, como Venus, Marte, planetas imaginarios, etc.
Ve al CD-ROM, entra en el directorio \DOS\STRATEGY\SIMEARTH y ejecuta el programa SIMEARTH.EXE.

SHADOW KEEP

● Juego de rol en el que llevas a un elfo que ha de rescatar a Merlin de las garras de Shadow Knight.
Ve al CD-ROM, entra en el directorio \DOS\ADVENTUR\SHADOW y ejecuta el programa SHADOWD.EXE.

THREAT 1.40

● Tenemos aquí un desarrollo en pantallas con forma de laberinto y diferentes plataformas dentro del mismo. Cada pantalla es una fase y puedes ver el campo de acción entero. Pilotas una extraña navecilla dotada con un raro equipo de disparo a distancia. Usando este potencial, deberás acabar con tus enemigos. Dispondrás de multitud de opciones para acoplar tus provisiones armamentísticas, médicas, etc.; todo lo que te haga falta para el desarrollo sin percances de una batalla espacial de las colosales dimensiones a las que -seguramente- ya estarás acostumbrado.
Ve al CD-ROM, entra en el directorio \DOS\ARCADE\THREAT y ejecuta el programa THREAT.EXE.

THE WALL OF BRATOCK

● Excelente juego en el que llevas a un caballero y has de ir matando a los monstruos.
Ve al CD-ROM, entra en el directorio \DOS\ADVENTUR\BRATOCK y ejecuta el programa BRATOCK.EXE.

SIM SPACE V2.4

● Excelente simulador de nave espacial a cuyos mandos se te pedirá que esgrimas toda tu capacidad intelectual. Se te exigirá toda clase de datos para hacer navegar esta maravilla a través del espacio interestelar y, desde aquí, te invito a hacer unos cuantos tests de circulación porque no es nada fácil pilotarla. Es una gozada la relativamente gran cantidad de detalles que se necesitan para mover el aparato, ya que esa -en apariencia- tediosa función hace que el realismo del simulador sea bastante convincente. Lo de usar la voz como ayuda de la computadora, es un toque "in" bastante futurista, digno de la mejores películas de ciencia ficción -aunque hoy en día ya no lo es tanto.
Ve al CD-ROM, entra en el directorio \DOS\ARCADE\SIMSPACE y ejecuta el programa SIMSPACE.BAT.

HYPERCYCLES

● Juego de coches ambientado en el legendario *Doom*.
Ve al CD-ROM, entra en el directorio \DOS\ARCADE\HYPER y ejecuta el programa HYPER.EXE.

MAC INVADERS

● Excelente juego ya presentado anteriormente en su versión de Windows que hace referencia al gran problema que supone el mercado del PC frente a la invasión de los ordenadores Mac y que como en el juego se representa, hay que aniquilar. Basado en la simpleza -ya lejana- de las máquinas de "matar marcianitos" hace recordar viejos tiempos a los que tenemos varios lustros a nuestras espaldas. Algunos de vosotros, probablemente ni siquiera sepáis a lo que me refiero puesto que es probable que no hubiéseis nacido cuando aquellos armatostes colapsaban las salas de juegos con su novedosa forma de entretenimiento. Pero no temáis, no voy a repetir aquello de "cualquier tiempo pasado fue mejor". A pesar de todo, tenían su encanto.
Ve al CD-ROM, entra en el directorio \DOS\ARCADE\MACINV y ejecuta el programa MACINV.EXE.

PONG 1.0

● Para mentes que no quieran complicarse la vida, tenemos el juego perfecto por su simplicidad y fácil manejo... ¡Perooo...! ¿Que? La trampa, tenía que estar en algún sitio, ¿no es cierto? Pues se trata de lo siguiente: en el nivel Beginner, la pelotita se desliza suavemente y no es tarea difícil jugar esta especie de "tenis" aunque aquella rebote en los bloques del centro de la pantalla. La cosa se complica un poco en el nivel Novice, porque ya le has cogido el "tranquillo" al juego y puedes permitirte ciertos lujos. ¿Qué ocurre cuando uno decide jugar las opciones Expert, Big and Bad o Bigger and Badder? Creo -y no es por comodidad- que lo mejor es que lo pruebes tú mismo y sabrás que las simplicidades aparentes, pueden llegar a hacerle a uno la vida imposible.
Ve al CD-ROM, entra en el directorio \DOS\ARCADE\PONG y ejecuta el programa PONG.EXE.

SUPER SPEED

● Una reñida carrera de coches se disputa dentro de tu ordenador y sólo tu tienes la posibilidad de poder vencer a la máquina. En un formato que recuerda con bastante aproximación los *Micro Machines*, se siente lo mismo que deben sentir los gigantes en el país de los enanos, pero tiene cierto atractivo es miniaturización de las cosas, pudiendo -entre otras- tener una visión completa del circuito, cosa que no ocurriría si los coches y las pistas fuesen mayores. Los mandos responden bastante bien y se tarda un poco en acostumbrarse a la respuesta del teclado, pero una vez superadas estas barreras, disfrutarás como un enano con tus pequeñas carreras de colosos. Recuerda a una máquina recreativa de coches con vista aérea y además pueden jugar hasta cuatro jugadores.
Ve al CD-ROM, entra en el directorio \DOS\ARCADE\SUPER y ejecuta el programa SUPER.EXE.

TUROID 1.20

● Un juego del tipo rompeladrillos que es algo diferente. Además lleva editor de pantallas.
Ve al CD-ROM, entra en el directorio \DOS\ARCADE\TUROID y ejecuta el programa TUROID.EXE.

TERROR IN CHRISMAS TOWN

● Excelente juego al más puro estilo *Doom* en el que has de liberar al pueblo del ataque de los muñecos de nieve.
Ve al CD-ROM, entra en el directorio \DOS\ARCADE\XMAS y ejecuta el programa BEGIN.BAT.

BRAINSTORM

● Juego de inteligencia en donde has ir uniendo piezas del mismo color; es muy adictivo.
Ve al CD-ROM, entra en el directorio \DOS\VARIOS\BSPRO1.EXE y ejecuta el programa BSPRO1.EXE.

LODE RUNNER

● Divertido pasaje donde debes tratar de capturar todas las cajas de cada nivel en sus plataformas sin que tus perseguidores te atrapen. Contiene un magnífico editor de pantallas con el cual puedes crear tus propios laberintos si es que no tienes suficiente aún con los mas de 140 niveles de que consta el juego. La acción es trepidante ya que los personajes de esta increíble trama se mueven a gran velocidad; una rapidez que en algunos casos quisieras aumentar porque la salida es discernible raras veces, dado lo difícil que se pone "la cuestión" en cuanto pasas los primeros niveles de calentamiento.
Ve al CD-ROM, entra en el directorio \DOS\ARCADE\LRL y ejecuta el programa LRL.EXE.

MATCH TEST

● Se trata de un juego de pericia matemática en el cual se pone a prueba tu capacidad de reacción ante los problemas de esta índole. Puedes creer que vas a jugar un pasatiempo para niños, pero la verdad es que los cinco niveles de dificultad, las seis velocidades del cronómetro que marca el tiempo, los decimales, los números negativos, problemas mixtos y otras murallas infranqueables, aptas sólo para mentes privilegiadas -no es el caso de la mía-; hacen de este peculiar juegecillo, ¡la pesadilla de tus noches de insomnio! Para colmo, debes derribar la palabra "test" con un misil de vez en cuando.
Ve al CD-ROM, entra en el directorio \DOS\VARIOS\MT y ejecuta el programa MATHTEST.EXE.

MIMI & THE MITES

● Tú eres Mimi y has de conseguir salir del mundo de los Mites consiguiendo llegar a la salida antes de que te cojan.
Ve al CD-ROM, entra en el directorio \DOS\ARCADE\MITES y ejecuta el programa MITES.EXE.

FLYING TIGERS

● Excelente arcade en el que no hay palabras para describirlo.
Ve al CD-ROM, entra en el directorio \DOS\ARCADE\TIGER y ejecuta el programa TGR.EXE.

ALIENS CARNAGE

● Excelente segunda parte de este fascinante juego llamado originalmente *Hallowen Harry*.
Ve al CD-ROM, entra en el directorio \DOS\ARCADE\CARNAGE y ejecuta el programa CARNAGE.EXE.

BLAKE STONE 3.0

● Juego del tipo *Doom* donde has de eliminar a todos los locos científicos y a sus criaturas.
Ve al CD-ROM, entra en el directorio \DOS\ARCADE\BSTONE y ejecuta el programa BSTONE.BAT.

FRAMED

● Juego en el que has de conseguir salir de la cárcel. Juego que guarda un gran parecido con el legendario *Rick Dangerous*.
Ve al CD-ROM, entra en el directorio \DOS\ADVENTUR\FRAMED y ejecuta el programa FRAMED.EXE.

ABUSE V0.33

● Probablemente estemos ante el mejor arcade que haya podido ver hasta el momento para PC.
Ve al CD-ROM, entra en el directorio \DOS\ARCADE\ABUSE y ejecuta el programa ABUSE.EXE.

LION KING

● Demo del juego de esa estupenda película de la fábrica Disney.
Ve al CD-ROM, entra en el directorio \DOS\ARCADE\LION y ejecuta el programa LIONKING.EXE.

ALADDIN

● Demo de este fantástico juego de la factoría Disney.
Ve al CD-ROM, entra en el directorio \DOS\ARCADE\ALADDIN y ejecuta el programa ALADDIN.EXE.

SHAREHARE PARA WINDOWS

1ST MATE, THE PILOT 3.0

● Programa para Windows 3.1 Se trata de una guía para navegación, donde tú mismo puedes marcar los parámetros a seguir durante el viaje. Tendrás los acostumbrados puntos de referencia estelares, solares, etc, incluso tu propio plan de viaje.
Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

STARDATE, BATTLES ON DISTANT PLANETS

● Fantástico juego de estrategia espacial en el que te enfrentas contra peligrosos enemigos.
Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

HEGEMONY FOR THE PEOPLE! - WORLD EMPIRE III 2.0-

● Basado en el juego para DOS y con su anterior versión para Windows, llega el World Empire III que te ofrece 139 países reales para que los conquistes a tu antojo y puedas realizar todas las limpiezas étnicas que quieras sin límite de diversión! Nuevos gráficos.
Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

MERLIN

● Juego de estrategia de conquistas en la era de los brujos y de la mágia. El juego que ha destronado al mismísimo Señor de los anillos. Excelentes gráficos con una contundente y absorbente música de introducción que hará las delicias de los mejores melómanos.
Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

SPACE DODGE'M

● Este juego te desafía a sacar todas tus naves del tablero de juego antes de que haga impacto un destructivo asteroide y te quedes sin naves con que jugar, lo que puede producir un terrible aburrimiento. Las posibilidades que ofrece el juego son de las de agradecer.
Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

STARDATE: CRUSADE IN THE SPACE

● Excelente juego de estrategia en el que tienes que conquistar todos los planetas que puedas. El problema es que tendrás que buscarlos y encontrarlos antes de poder conquistarlos. Buenos gráficos y excelente banda sonora Midi.
Lleva un instalador propio. Desde el Administrador de Archivos (WINFILE.EXE) ejecuta "SETUP.EXE" o "INSTALL.EXE".

TEE TIME

● Juego de estrategia parecido al *Tetris*.
Se puede ejecuta desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

JQL POOLS PLAN

● Base de datos para llevar al dia tus partidos de fútbol. Se trata de una especie de agenda en la que podrás anotar los más importantes eventos y las particularidades más sobresalientes dentro de un esquema bastante completo que pondrá orden en el mundo de los juegos de fútbol.
Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

BIBLE BASEBALL FOR WINDOWS

● Juego de preguntas y respuestas de la Biblia con un interfaz similar a un partido de béisbol. Parece increíble lo que la gente llega a compilar. Las preguntas no sólo pueden ser del Viejo sino que también pueden ser del Nuevo Testamento.
Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

CYBERSPACE CROSSWORD PUZZLE

● Fantástico juego que combina los crucigramas, el tetris y la estrategia en un entorno tridimensional.
Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

JPUZZLE

● Rompecabezas con un BMP de Bart Simpson.
Lleva un instalador propio. Desde el Administrador de Archivos (WINFILE.EXE) ejecuta SETUP.EXE o INSTALL.EXE.

PUZZLES

● Excelente juego para niños en el que se ha de hacer encajar dibujos de animales con sus contornos o sombras. La identificación de entidades por asociación, ha sido uno de los métodos más divertidos y eficaces en el mundo de la educación para niños.
Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

THREE FISHES

● Auténtica pecera para Windows. Sobre una fotografía del fondo submarino nadan tres peces de colores de forma aleatoria. Parece que estén vivos. Por lo demás no hay mucho que contar, excepto la casi inapreciable silueta de un pequeño amigo .
Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

FLASH!!

● Perfecto juego para niños en el que tendrán que realizar diversas operaciones matemáticas tales como sumar, restar, dividir, multiplicar, pudiendo dotar a la operación de un tiempo límite, teniendo una cantidad determinada de deberes para realizar.
Lleva un instalador propio. Desde el Administrador de Archivos (WINFILE.EXE) ejecuta SETUP.EXE o INSTALL.EXE.

MATCH

● Se trata de un sencillo juego en el cual aparecen una serie de casillas cubiertas. Pueden ser 6, 12 o 20 según el nivel de dificultad que elijas y has de encontrar las parejas de puntos de color, imágenes, letras o números.
Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

MEMORY GAME

● Adaptación para Windows del clásico juego electrónico *Simón*. Como sabes, se trata de un cuerpo geométrico, que puede ser un cuadrado, dividido en cuatro partes. Tienes dos objetos iguales con la misma división y debes repetir la iluminación de cada una de las partes.
Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

VISUAL RECALL

● Juego de fichas en el que tienes que memorizar su posición y hacer coincidir parejas.
Lleva un instalador propio. Desde el Administrador de Archivos (WINFILE.EXE) ejecuta SETUP.EXE o INSTALL.EXE.

TIC TAC TOE

● Adaptación para Windows del clásico juego del tres en raya. Presentación divertida para los niños. El manejo es fácil por la utilización de iconos en el comienzo y finalización de las partidas. Como sabes, se trata de poner tres fichas en fila y evitar que las ponga el contrario.
Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

WORDS ALIVE FOR WINDOWS

● ¡Uno de los mejores juegos educativos shareware! Con este fenomenal juego los niños tienen que escribir el nombre del objeto que se presenta en pantalla. Tiene la función de habla con la que al pulsar cada tecla de las letras de la pantalla, suena una voz.
Lleva un instalador propio. Desde el Administrador de Archivos (WINFILE.EXE) ejecuta SETUP.EXE o INSTALL.EXE.

CARLA'S LOGIC PUZZLE

● Gran juego de palabras y lógica. Por las pistas que da el texto y por el gráfico se ha de completar los nombres y características que se piden para poder completar toda la información.
Lleva un instalador propio. Desde el Administrador de Archivos (WINFILE.EXE) ejecuta SETUP.EXE o INSTALL.EXE.

ELECTRO-CUTE

● Variante del clásico juego del ahorcado. Esta vez en lugar de presenciar una muerte de una persona por falta de aire, si fallas puedes presenciar la muerte de una persona electrocutándose con dos enchufes. Tienes que alejar tus manos de aquellos lugar por los que discurre el cable.
Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

LITERAT LITE

● Excelente adaptación del famoso juego *Scrabble* que consiste en sumar puntos formando cualquier palabra como si de un crucigrama se tratase.
Lleva un instalador propio. Desde el Administrador de Archivos (WINFILE.EXE) ejecuta SETUP.EXE o INSTALL.EXE.

MAKE A WORD

● Crucigramas para Windows en los que podemos encontrar varios niveles de dificultad y en los cuales el tiempo es un aspecto importante a tener en cuenta. Como ya te imaginarás, las palabras están en inglés, por lo que puedes utilizarlo para aumentar tus conocimientos de este idioma.
Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

SCRUBBLE

● Sencillo programa que te permite cambiar las palabras de cualquier texto por otras más divertidas. Sigue la mecánica del famoso y conocido juego, aunque adaptado al entorno Windows. Por lo demás, no hay mucho que añadir.
Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

SUCHENSNN

● Juego de palabras para windows construido con un diccionario de 86.000 palabras. Consta de nueve niveles a cual más difícil y con los términos en inglés, pero es que el más alto, además de tener unas treinta y tantas palabras para buscar,tiene otras dificultades ocultas.
Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

VOCABULARY PRIMER FOR WINDOWS

● Divertida forma de aprender nuevas palabras. Incluye 10 formas de actividades para aprender.
Lleva un instalador propio. Desde el Administrador de Archivos (WINFILE.EXE) ejecuta SETUP.EXE o INSTALL.EXE.

WIN WORLD

● Excelente juego de preguntas y respuestas de culturilla general sobre el mundo entero. Tiene diferentes temas a elegir y podrás batirte hasta con cuatro jugadores, emplear hasta cincuenta pre-



guntas sobre seis temas distintos abarcando la totalidad del planeta.
Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

NOUGHT & CROSSES QUIZ
● Con este pasatiempo, podrás averiguar hasta dónde alcanzan tus conocimientos en nueve de las múltiples ramas del saber humano. Sólo necesitarás contestar tres preguntas de las materias que hayas elegido en el mismo orden que se necesita para jugar al tres en raya.
Lleva un instalador propio. Desde el Administrador de Archivos (WINFILE.EXE) ejecuta SETUP.EXE o INSTALL.EXE.

GLIDEPATH
● Simulador de una cabina de un avión. Tiene opciones para Windows y una cabina de pilotaje donde cuentas con más de una decena de instrumentos de navegación. No se trata de los simuladores a los cuales estamos acostumbrados.
Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

IMITOIDS
● Adaptación para Windows del clásico arcade espacial de los asteroides.
Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

JET
● Lucha aérea con aviones comerciales. Enfréntate a los diferentes aparatos con misiles dirigidos. Con ellos puedes derribar a tus enemigos, porque al mismo tiempo que señalas con el cursor la dirección de tu avión, puedes variar el rumbo para los misiles
Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

JEWEL THIEF
● Nueva y excitante versión de este apasionante juego de habilidad. Consigue devolver las joyas robadas custodiadas por peligrosos guardianes. Nuevas y múltiples opciones de configuración, incluyendo una opción de velocidad para los principiantes.
Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

LANDER
● Adaptación para Windows del clásico juego arcade de la lanzadera. Trata de alunizar tu sonda espacial bajo los efectos de la gravedad! Así dicho, suena muy poco emocionante porque nunca hemos estado sin gravedad subre la superficie del planeta, pero jugando la emoción sube por momentos.
Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

LEGIONS OF DEATH
● Apasionante juego arcade tridimensional con excelentes gráficos y sonido. Lucha contra las Legiones de la Muerte! Altamente adictivo.
Lleva un instalador propio. Desde el Administrador de Archivos (WINFILE.EXE) ejecuta SETUP.EXE o INSTALL.EXE.

MORTUUM
● Otro excelente juego arcade en el que combina la habilidad, la rapidez y los reflejos. Con tu espada tienes que ir machacando a tus enemigos a través de las diferentes pantallas.
Lleva un instalador propio. Desde el Administrador de Archivos (WINFILE.EXE) ejecuta SETUP.EXE o INSTALL.EXE.

NISUS MISILE MASTER 2.50
● Nueva adaptación del clásico arcade de los misiles. Tienes que proteger las ciudades de los ataques de los misiles enemigos. Para ello tienes bajo tu control otros misiles para inerceptarlos y destruirlos en el aire. Lleva otro juego sorpresa.
Lleva un instalador propio. Desde el Administrador de Archivos (WINFILE.EXE) ejecuta SETUP.EXE o INSTALL.EXE.

SPACE ROCKS
● Buena adaptación del juego de los asteroides para Windows. Lleva música Midi y efectos sonoros .WAV que te harán gozar aún más de este viejo juego. Por lo demás, no hay mucho que contar salvo la nueva disposición de multitud de opciones que dan un nuevo aire.
Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

BANIT FOR WINDOWS
● Máquina tragaperras para Windows. Es uno de los pasatiempos menos complicados de todos los ofrecidos en este shareware, por lo que no creo tener ninguna aclaración para esta sección. Simplemente juegas con la palanca y los resultados van apareciendo.
Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

DICEMASTER
● Juego de dados con opciones que van desde dados de 2 caras hasta 100 caras. Tiene 99 tipos de juego y opciones de estadística. La presentación es bastante humilde, puesto que sólo se muestran las cifras y un gran repertorio de ajustes a usar antes de la partida.
Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

LUCKY NUMBERS
● Generador aleatorio de combinaciones numéricas de 3 o 4 cifras.
Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

MAGIC
● Juego de fichas parecido al dominó, que consta también de un gráfico con 18 casillas para ir colocando las fichas. Lo tienes en inglés o también en castellano y debes compensar la puntuación elegida con la colocación de las fichas del dominó.
Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

AMBUSH
● Antiguo juego para Windows similar al ajedrez.
Lleva un instalador propio. Desde el Administrador de Archivos (WINFILE.EXE) ejecuta SETUP.EXE o INSTALL.EXE.

BASTILLE
● *Bastille* es una adaptación con múltiples opciones del juego de fichas del solitario en el que tienes que ir eliminando fichas del tablero, saltando una por encima las otras como si de las damas se tratara. Tendrás oportunidad de probar tu ingenio a lo largo del tablero.
Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

BCUBES
● Adaptación para Windows del juego electrónico *Simon* de memoria. Dispones de una cuadrícula de veinticinco casillas que -a través de sus cinco niveles- pueden llegar a llenarse de cuadros de color, cada una con un sonido distinto. Tu memoria se acordará de todos los colores y sonidos.
Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

GLASS BEAD CHALLENGE
● Original juego en Windows para dos competidores. Tiene diferentes niveles de dificultad, varios tamaños de tablero, 16 o 256 colores, sonido digitalizado y música. Ocurre como en el cuento del rey Midas: todo lo que toques con tu bola -o casi todo- se viste de oro.
Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

BLOCK
● Se trata de una adaptación del rompemuros para Windows. Un muro de ladrillo se extiende por encima de tu cabeza y sólo dispones de tres pelotitas y una barra. Las pelotas rebotan entre el muro y la barra con la cual impides que caigan al vacío.
Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

FINTEC BACKGAMMON FOR WINDOWS
● Adaptación para Windows del conocido *Backgammon*. Tiene múltiples opciones de configuración y unos gráficos bastante claros para poder disfrutar del juego en toda su dimensión. Una vez más lo clásico y el furuto coinciden dentro del mundo de la informática.
Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

KLOTSKI FOR WINDOWS
● Juego para Windows con estética DOS de fichas. Es una especie de puzzle dentro de una caja llena de fichas. Debes mover las fichas de distintos tamaños de tal forma que la ficha principal que para cada caso se señale pueda llegar hasta el lugar al que está destinada.
Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

LIFE 3000
● Buena adaptación del juego de la vida. Ideal para aquellos que estudien o hayan estudiado ciencias sociales. Podemos aprender con este juego las diversas interrelaciones entre los movimientos de población a causa de nacimientos, muertes, genocidios, etc.
Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

LIFE
● Uno de los muchos juegos de estrategia con la particularidad que las vidas humanas , en este caso -como en muchos otros de la vida real- juegan un papel numérico en vez de humano.
Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

LIFE WORKSHOP 1.2
● Al igual que *Life 3000* y *Life Applica-*

tions, los movimientos de población con sus distintos diagramas pueden darnos una idea de cómo continúa la vida a través de las distintas generaciones si variamos algunas de las claves ofrecidas en el apartado de opciones.
Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

ELECTRIC LIGHT

● Es un juego bastante divertido. Tenemos un tablero lleno de agujeros donde podemos introducir bombillas apagadas de diferentes colores. Cuando terminemos un dibujo con sus formas, podremos encender la luz y las fichas de colores que hayamos puesto encima se iluminarán.
Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

LOOPZ

● Juego de encajar piezas para formar figuras cerradas. Cuando ya no quepa ninguna figura en el tablero porque no se puede crear ninguna figura cerrada, se acabará el juego.
Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

THE LOST TRAIL

● Juego para Windows basado en un antiguo pasatiempo oriental que necesita 100 movimientos para realizarse. Es parecido al cubo de Rubik pero con dos dimensiones en lugar de cuatro.
Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

MILE BONES

● Juego de cartas cuya peculiaridad reside en sus temas poco ortodoxos; son imagenes y símbolos de las señales de tráfico y de circulación en carretera. Una forma de aprender jugando, bastante acertada -sobretodo para los jugadores-conductores que además sean creativos.
Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

MINESWEAPER CHEAT

● *Mcheat* es una ayuda adicional para el Buscaminas de Windows. Primero se ha de ejecutar el Buscaminas y después este juego que te dice la posición de las minas.
Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

BRAIN GAMES FOR WINDOWS 2.0

● Colección de pequeños juegos para Windows tales como tres en raya, damas etc. Hasta seis de estos pasatiempos congregados bajo los auspicios de Brain Games. Son juegos fáciles de aprender -que no de dominar- con una gran dosis de adicción.
Lleva un instalador propio. Desde el Administrador de Archivos (WINFILE.EXE) ejecutar SETUP.EXE o INSTALL.EXE.

TRAPPED

● Juego de puzzles para Windows. Debes ir moviendo las piezas apenas visibles del centro de la pantalla para dar paso a las barras que aparecerán dentro de los distintos niveles de juego. Este shareware se desarrolla dentro del nivel tres, que no adolece de dificultad.
Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

21DEMO

● Juego de cartas para Windows, o mejor dicho, demostración de juego de cartas para Windows. A lo largo de la partida pueden aparecer mensajes con valiosas pistas que te ayudarán. Si te gusta, ya sabes: escribe a la dirección indicada.
Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

ACEY DEUCY

● Juego de cartas para Windows.
Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

CARDSHARK HEARTS

● Requiere una tarjeta de sonido. Nueva versión de este clásico del shareware que puedes encontrar en cualquier parte. Lo más curioso de este programa es la desorbitada tendencia a incrementar su volumen, ya no en Kb, sino en Mb. El juego incluye un sinfín de sonidos digitalizados.
Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

KING CORNER

● Juego de cartas para Windows.
Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

PILE-IT-ON

● Difícil juego de cartas solitario en el que tienes que agrupar las cartas en 13 montones diferentes. Las opciones del juego te permiten actuar somo si de una mesa real se tratase, sólo que si te largas sin pagar tus deudas, ningún cowboy seguirá tu rastro.
Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

VIDEO DRAW POKER CHALLENGE

● Juego de cartas de un conocido juego para Windows.
Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

ZACK'S VIDEO POKER

● Otra adaptación de un conocido juego de cartas para Windows. En sus diversos formatos, todos pretenden atender las más básicas necesidades de los jugadores. En concreto la presentación de este vídeo-póquer es bastante buena. Incluso puedes levantar o tapar las cartas.
Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

DINO NUMBERS 3.1

● Juego de matemáticas para niños de 7 a 12 años. Incluye animaciones, música Midi, sonidos digitalizados y muchas opciones más. Juego increíble y muy currado.
Lleva un instalador propio. Desde el Administrador de Archivos (WINFILE.EXE) ejecutar SETUP.EXE o INSTALL.EXE.

DINO SPELL 3.1

● Otro excitante juego de DynoTech Software. Parecido al *Dino Numbers*, este juego trata de enseñar a los niños de 7 a 12 años a deletrear palabras y, de paso, aprender inglés. El juego incluye música Midi, sonidos digitalizados, animaciones y muchas sorpresas.
Lleva un instalador propio. Desde el Administrador de Archivos (WINFILE.EXE) ejecutar SETUP.EXE o INSTALL.EXE.

EXILE: ESCAPADE FROM THE PIT

● *Exile* es una maravillosa aventura gráfica y juego arcade a la vez. El tema es el mundo del rol, con el que tendrás que enfrentarte a peligrosos guerreros y a numerosas trampas.
Lleva un instalador propio. Desde el Administrador de Archivos (WINFILE.EXE) ejecutar SETUP.EXE o INSTALL.EXE.

AIR STRIKE

● Nueva versión de este alucinante juego bélico. Con tus ametralladoras, derriba a los cazas enemigos. Nueva música Midi, nuevos niveles, efectos digitales sonoros y muchas agradables sorpresas como cuando te matan.
Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

AUDIO CIPHER

● Interesante juego en el que tienes que resolver una frase escondida pero lo más espectacular del juego es que a medida que vas resolviendo la frase, puedes escuchar lo que estás ordenando.
Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

BRICK LAYER FOR WINDOWS 1.7

● *Brick Layer* es una excelente versión del *Tetris* que incluye fichas y tablero texturado, música y efectos sonoros digitales. Esta nueva versión añade la posibilidad de seleccionar otros tipos de musica y arregla el problema que tenía la versión anterior.
Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

HORSE PLAY

● Buen juego que te transporta a una carrera de caballos con la gente, el sonido, las apuestas, etc. Naturalmente la hierba no es de verdad, pero casi nadie se da cuenta de esto.
Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

EGA QUIZ FOR WINDOWS

● Juego que combina conocimientos de política y de economía. Sólo apto para expertos en la materia.
Lleva un instalador propio. Desde el Administrador de Archivos (WINFILE.EXE) ejecuta SETUP.EXE o INSTALL.EXE.

START FLEET COMBAT

● Fabuloso simulador espacial con múltiples opciones y configuraciones que te harán gozar a saco. Es una réplica de la nave espacial usada en Star Trek. Deberás luchar en el espacio contra diferentes naves enemigas, para lo cual dispondrás de numerosas opciones.
Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.



CONTENIDO DEL 2º CD-ROM

VIDEO FOR WINDOWS
386, tarjeta de sonido, y Windows 3.1.

● El programa *Video for Windows* es un reproductor de películas de video en formato AVI. Es necesario tenerlo instalado si quieres poder disfrutar de estos ficheros. Una vez instalado es recomendable salir de Windows, resetear el PC y entrar de nuevo en Windows para que los cambios surtan efecto.
Visualizador de vídeos en formato AVI para Windows. Recomendamos instalar esta versión de *Video for Windows* para visualizar los vídeos del CD-ROM.

VISOR
Video for Windows, Quick Time y CD (MCI) instalados.

● Es necesario tener *Video for Windows, Quick Time* y *CD (MCI)* instalados (el driver que se utiliza para poder reproducir CD musicales bajo Windows). Este reproductor multimedia que OK PC te regala este mes te permite reproducir todo tipo de archivos multimedia como ficheros AVI y Quick Time, así como CD musicales.
Para ejecutar este visualizador desde Windows ejecuta el programa INSTALL.EXE ubicado en el directorio \VISOR de tu CD-ROM.

SALVAPANTALLAS DE CHISTES
Windows.

● Cuando se active este divertido salvapantallas aparecerá un divertido presentador contando chistes. No dejes de ver esta versión completa creada espeacialmente para todos los amantes de la diversión. Una vez instalado el salvapantallas, necesitas activarlo desde el Panel de Control, utilizando el subprograma Escritorio. Puedes utilizar el botón de Prueba para ver los resultados.
Para instalar el salvapantallas sitúate bajo Windows en el directorio CHISTES de tu CD-ROM y ejecuta el programa SETUP.EXE o desde el menú ejecutar teclea D:\CHISTES\SETUP.

PHANTASMAGORIA 2
Video for Windows.

● Este minivideo nos muestra que Sierra no se está quieta, la segunda parte de la superproducción Phatasmagoria, sin duda la aventura del año, ya se está preparando, su título...



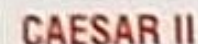
SHIVERS
Video for Windows.

● Vídeo con un fragmento de la presentación de Shivers, un juego que Sierra está preparando para el año que viene y que todo apunta a que será una aventura con muchos toques de terror.

\MPVIDEOS\SHIVERS.AVI

WING COMMANDER IV
486 o superior, tarjeta de sonido, disco duro, SVGA

● La cuarta parte de la famosa saga *Wing Commander* está servida. Esta saga ha ido mejorando exponencialmente con cada entrega y está ultima producción no se queda atrás. Con esta demo podrás apreciar la calidad gráfica del juego en el que han participado expertos en cine y actores superfamosos, por todos conocidos.
Autodemo.


\WC\WC4.BAT

CAESAR II
386 o superior, SVGA, disco duro necesario, ratón, tarjeta de sonido opcional.

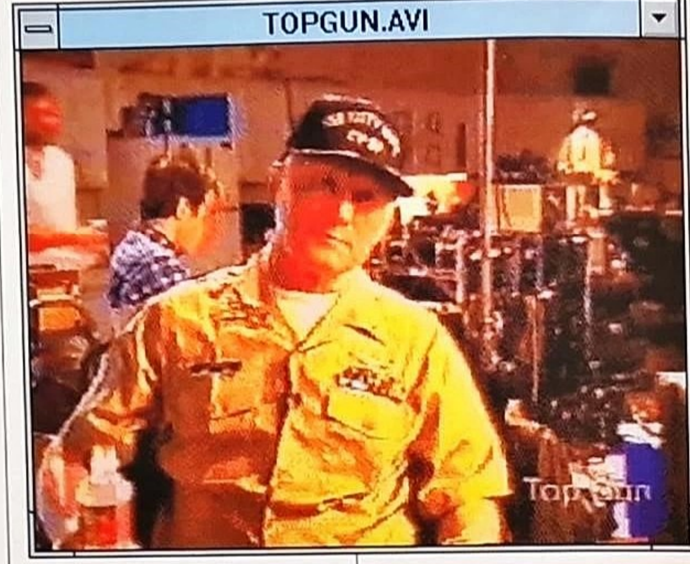
● Hace ya mucho tiempo que Impressions nos deleitó con la primera parte de *Caesar*, una completa simulación del imperio romano en la que la construcción de ciudades, industrias, carreteras y la creación de fuertes ejércitos estaban a la orden del día. Con esta segunda parte se mejoran sustancialmente los gráficos utilizando resoluciones SVGA, pero también se incorporan nuevos tipos de edificios y muchas más novedades que hacen de *Caesar II* un excepcional juego de estrategia.
Ratón.

\CAESAR\INTALL.EXE

OCEAN
386 o superior, *Video for Windows*, Tarjeta de sonido.

● Este vídeo que os ofrecemos de la mano de Ocean os presenta las mejores novedades que esta casa tiene previsto sacar en esta campaña navideña que ya termina. El vídeo muestra juegos tan interesantes como *Worms*, comentado en la sección de previews de este mes, por citar alguna de las suculentas novedades que veréis.

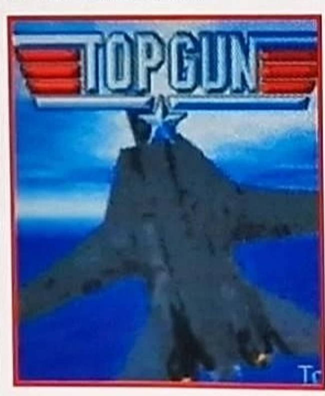
\MPVIDEOS\OCEAN.AVI



TOP GUN
386 o superior, *Video for Windows*, tarjeta de sonido.

● Vídeo digital dedicado a una de las últimas superproducciones de Microprose, el simulador de vuelo y estrategia *Top Gun*. Basado en la película de la que toma el nombre, *Top Gun* incluye un gran número de escenas de vídeo de la famosa película, así como una excepcional presentación que os hará dudar de si estáis jugando con vuestro PC o disfrutando del film.

\MPVIDEOS\TOPGUN.AVI





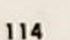
BULLFROG XMAS DEMO
486 o superior, tarjeta de sonido, disco duro necesario, SVGA, ratón.

● Esta magnífica colección de demos de Bullfrog os muestra todas las novedades que esta compañía saca para después de la campaña de navidad. Entre las demos más interesantes y novedosas están incluidas: 1.- *Creation*, un simulador submarino; 2.- *Theme Hospital*, toda una complta simulación de un hospital que promete mucho; 3.- *Syndicate 2*, una estupenda segunda parte con unos gráficos sorprendentes de uno de los mejores arcades de todos los tiempos; y 4.- *Dungeon Keeper*, todo un reto para los amantes de los juegos de rol.

\
BULLFROG.BAT

IOGIRLS
Windows.

● Este mes os ofrecemos un excitante paquete shareware creado por un programador español. No queremos que éste sea un caso aislado y desde aquí os ofrecemos que nos enviéis vuestros juegos shareware, o freeware a nuestra redacción. Con *IoGirls* podrás jugar a cinco subjuegos con el gran aliciente de ver a suculentas damas desprovistas de verguenza en tu monitor si eres un buen jugón. Para jugar a *IoGirls* pulsa sobre el botón Ejecutar y lee atentamente las instrucciones de uso.
Para descomprimir el archivo ZIP, una vez copiado el contenido completo del directorio OIGIRLS en tu disco duro, teclea:
PKUNZIP IOGIRLS.ZIP
\OIGIRLS\LEER.EXE





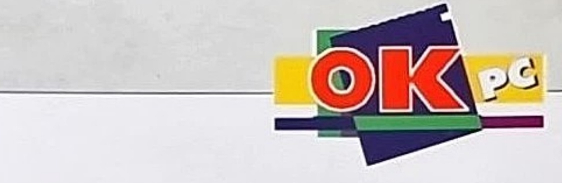
Si sólo te gustan las sorpresas agradables...

¡suscríbete!

Abrir cada mes un nuevo ejemplar de tu revista favorita es siempre un grata sorpresa. Pero ahora, si te suscribes vas a tener otras muchas.
Por ejemplo: te enviamos cada número puntualmente a tu casa. Además puedes pagar tu suscripción de la manera más cómoda para ti.
Y lo más importante:

El Pilot Trackball de Logitech sustituye ventajosamente a los viejos ratones tradicionales. Es más ergonómico y preciso, incluye un software capaz de adaptarlo a sus necesidades y ocupa mucho menos espacio ya que no es preciso desplazarlo por la mesa. Y, naturalmente, es compatible IBM

¡Te regalamos este fantástico ratón de última generación!



Oferta válida únicamente para España

Oferta válida hasta agotar existencias

Deseo suscribirme a la revista **OK-PC** por el periodo de un año y en la modalidad de pago que indico.

NOMBRE ________ **1er. APELLIDO** ________
2º APELLIDO ________
DOMICILIO ________ **NUMERO** ____ **PISO** ____
C. POSTAL ________ **CIUDAD** ________
PROVINCIA ________
EDAD ________ **CIF o NIF** ________ **TELEFONO** ________

PRECIO DE ESTA SUSCRIPCION

11.940 Pta. por un año de suscripción.

12 envíos más el REGALO, incluidos los gastos de envío. La suscripción por un año comprende 12 números.

FORMA DE PAGO

☐ **CONTRA-REEMBOLSO**
☐ **CHEQUE** a nombre de **MULTIPRESS, S.A.** adjunto a este boletín

TARJETA

☐ VISA ☐ 4B ☐ MASTER CARD
☐ CAJA MADRID ☐ TARJETA 6000

Nº ____/____/____/____
Caduca ________ 199____
MES Y AÑO

FIRMA
(imprescindible en pago con tarjeta)

Envíe este cupón a: MULTIPRESS, S.A. Avda. Alberto Alcocer, 5 1º Dcha. 28036 MADRID Tno: 350 52 14 (6 líneas) Fax: 350 60 02